LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
ATARI
SNK

Player ZONE

N° 17

STICKER
Les autocollants de vos héros préférés
GRATUIT

SUPER NINTENDO
La liste des premiers jeux

STAR WARS
La guerre des étoiles sur votre NES

LAS VEGAS
Reportage sur le plus grand salon du monde

SONIC
Le hérisson bleu arrive sur Game Gear

25 F

M 4413 - 17 - 25,00 F
MENSUEL - FEVRIER 92
ISSN : 1153 4451 - 1,25 FB - 5,25 $ Can

FABULEUX !

DES PLANS COMPLETS ET DETAILLES

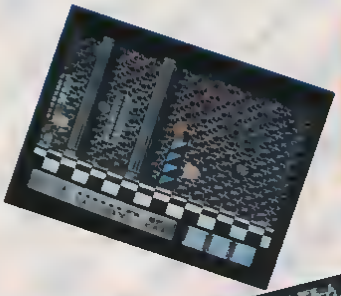
DES TRUCS ET ASTUCES IMPARABLES

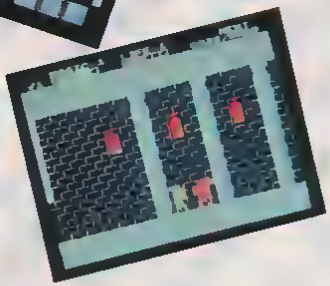
DES MILLIERS DE PHOTOS

LE MAGAZINE DES JEUX NINTENDO™

Un franc cinquante, c'est le prix moyen d'une heure de suspense, de fous-rires, de folles péripéties à travers les mondes imaginaires de Nintendo. Comparez.

***Super Mario 3*, jeu d'aventure-action: pour 430 F*, passez 300 heures d'astuce, de drôlerie et de recherche dans des contrées sorties des rêves d'enfants. Un héros attachant, une épopée sans pareille.**





***The Adventure of Link*, jeu d'aventure, 390 F*: selon les spécialistes du standard SOS Nintendo, ce jeu vous captivera entre 250 et 300 heures pleines de découvertes permanentes et de rencontres surprenantes.**

* Prix pratiqué généralement constaté

EXCLUSIVEMENT SUR CONSOLE

Nintendo

Club Nintendo BP14, 95311 Cergy-Pontoise Cedex SOS Nintendo (1) 34 64 77 55 3615 Nintendo minitel

LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN CONSACRÉ AUX CONSOLES DE JEUX

C'est un numéro placé sous le signe de la Guerre des étoiles que nous vous proposons ce mois-ci. La couverture, le poster et un test de 4 pages du jeu qui vient juste de sortir sur NES. Vous trouverez aussi, au début du magazine un reportage sur le CES de Las Vegas, le plus grand show du monde sur les jeux vidéo où nous avons pu voir les futurs grands hits de l'année à venir. En plus de nos rubriques habituelles et des tests, nous vous offrons de nouveaux autocollants en cadeau, comme le mois dernier. Cette idée a l'air de vous plaire et si vous en avez d'autres à nous proposer, n'hésitez pas : nous essaierons de les réaliser. Enfin, la rédaction vous a préparé un super petit dossier sur les meilleurs jeux par console. Mais au dernier moment, toute une série de nouvelles cartouches sont arrivées et nous avons dû changer nos plans. Vous retrouverez le dossier le mois prochain. En attendant, bonne lecture et que la Force soit avec vous.

Sam Player

A QUI ECRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à
SAM PLAYER, PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 30 à 40), toutes vos lettres sont les bienvenues.
Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention, les meilleurs seront publiés.
Ecrivez à Wonder Fra, PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux

Pour les Plans et Astuces (pages 94 à 105) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

Si vous êtes bloqués dans un jeu, écrivez à SOS PLAYER ONE
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux,
sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez. Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à : Petites Annonces PLAYER ONE
31, rue Ernest-Renan

SOMMAIRE

- 4 - EDITO
- 5 - SOMMAIRE
- 6/7 - COURRIER
- 8/14 - STOP INFO
- 15/23 - SPECIAL LAS VEGAS
- 24/29 - MADE IN JAPAN
- 30/40 - TRUCS EN VRAC
- 46/57 - TESTS DE JEUX
- 58/59 - POSTER
- 60/92 - TESTS DE JEUX
- 93 - CONCOURS
- 94/105 - PLANS ET ASTUCES
- 106/107 - PETITES ANNONCES
- 108/109 - BEST OF ARCADE
- 112/113 - REPORTAGE
- 114 - REPORTAGE

SPECIAL LAS VEGAS
Le reportage sur le plus grand salon de jeux vidéo

ASTERIX
Ne ratez pas la première apparition du petit Gaulois su Master

STAR WARS
Revivez les aventures de Luke Skywalker sur votre NES

CADEAUX
De nouveaux autocollants offerts par Player One

3615 PLAYER ONE
Soyez branchés sur le serveur Minitel de votre mag préféré

NEO GEO
4 méga tests pour 4 méga jeux

Ce numéro comprend en encart non foli[illegible] d'autocollants gratuits ne pouvant pas être vendus séparément.

[illegible] ONE est une publication de MÉDIA SYSTÈME EDITION
[illegible] Ernest-Renan, 92130 ISSY LES-MOULINEAUX - Tél. 40 [illegible]
Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef : Pierre VALLS.
Responsable de la fabrication : Sabine CHAVANNE
Première secrétaire de rédaction : Agnès VIDAL-NAGUET
Secrétaire de rédaction : Ivan GAUCHER, Philippe ARRI[illegible]
Rédaction : Véronique BOISSARIE, François DANIEL, Christophe DELPIERRE, Cyril DALVET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, [illegible]
Traductions : Youko et Christophe SOIROT
[illegible]verture : Thierry ROBIN
[illegible] personnages de la couverture sont [illegible]
Plans : Philippe LECONTE
[illegible] : 40 93 07 88
Chefs de publicité : Françoise GODARD
Responsable marketing et télématique : Barbara RING REMY
Administration : Sylvie BRUT[illegible]AUD, Fr[illegible] METAYER.

[illegible] artistique et concept visuel : Fabienne ZWILLER
Infographiste : Eve DEFEYER
Maquette, composition et photogravure : C S M
Impression : SIMA Torcy
Service abonnements : Nezia BOUBEKRI Tel : 40 93 07 00
France et communauté postale : 1 an/11 numéros : 290 FF
Par avion : Europe 415 FF. Dots outre-mer 450 FF
Territoires outre-mer : 540 FF. Afrique : 485 FF.
Média Système Edition, SA au capital de 250 000 F.
RCS Nanterre B341 547 024.
Président-directeur général : Alain Kahn
Directeur délégué : Philippe Martin.
Commission paritaire n° 72 809.
Distribution NMPP.
Dépôt légal janvier 1992.

Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 h à 18 h.

Faut pas se frapper, on est là pour rester ! Y'a un moteur dans l'histoire, c'est le courrier. Chaque mois, dans cette rubrique, vous trouverez les idées des lecteurs qui nous font avancer. Et c'est pas parce que j'ai la crève aujourd'hui que ça va changer.

Sam Player

Courr

Salut Sam,
Ton mag est super démentiel, génial, etc. Je voudrais savoir si un accessoire pour regarder la télé sur Game Gear va sortir... Quand, et à quel prix ? Pourrais-tu me dire, aussi, si Nintendo ou Sega ont décidé de sortir une nouvelle console portable ? Si oui (là aussi), quand et à quel prix ? J'espère que tu me répondras

Ninja Man

Cher Ninja Man,
désolé, mais pour l'instant Sega ne compte pas sortir en France un tuner TV pour la Game Gear. C'est dommage, car il existe aux Etats-Unis, au Japon, en Grande-Bretagne et en Allemagne. J'avoue que c'est un peu rageant, mais c'est comme ça. Il faut savoir que nous avons, dans notre pays, un système télévisuel complètement différent des autres pays. Pour sortir un tuner TV en France, Sega devrait créer un produit spécifique qui ne serait pas rentable. Pour les nouvelles consoles portables, il existe effectivement un projet Nintendo (lis les actus deux pages plus loin), mais pour l'instant nous n'avons aucune confirmation officielle, donc rien n'est sûr. Ciao mec.

Sam

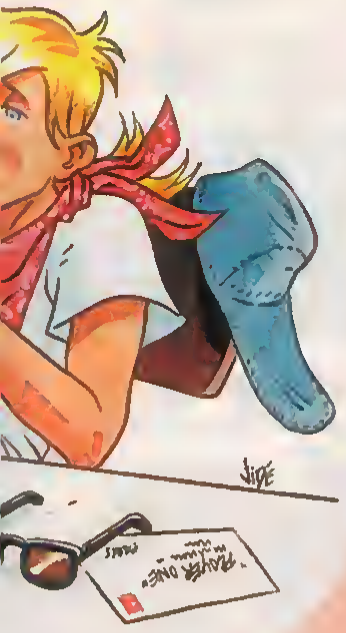
Salut Sam,
Ton mag est hyper cool, mais (à mon avis), un sommaire des jeux testés, le rendrait encore plus chouette... A part ça...
1) Le Mega CD : Quand sera-t-il importé officiellement ? A quel prix ? Celui des jeux ? Fonctionnera-t-il indifféremment sur une Megadrive japonnaise, française et américaine ? Ou bien y aura-t-il plusieurs versions ? Quelles sont les incompatibilités ? Aura-t-il son propre Sonic ? (A propos, à quand Sonic II sur Megadrive ?) Est-ce vrai que Sega prépare une compilation des meilleurs titres de la Megadrive sur Mega CD ? Pourra-t-on trouver des jeux éducatifs sur le même Mega CD (l'argument idéal pour convaincre les parents) ? Pourra-t-on l'utiliser avec des CD audio ?
2) Dans les tests, quelle est la différence entre le « Player Fun » et la note globale ?
3) Pourquoi Chris, Pedro, Matt et toi êtes-vous si timides dans les pages de tests ?
4) Dans le n° 9, vous parlez du « Terra » de Sega, mélange de PC et de Megadrive. Alors, il s'est planté ou quoi, pourquoi n'en parlez-vous plus ? Allez, ouf, ça y est, j'ai fini. Les autres questions seront pour la prochaine fois.

Warner

Salut Warner,
Faut pas nous en vouloir pour le sommaire des jeux testés. On y a pensé souvent, mais à chaque fois, on remet ça au prochain numéro... Bon, on va le faire, mais il faut le temps. A part ça, le Mega CD va sortir en France, officiellement en septembre, à mon avis un peu plus tard. Le prix se situera entre 2 500 F et 3 000 F. Les jeux ne seront pas beaucoup plus chers que ceux sur cartouche. On en arrive aux problèmes de les Mega CD japonnais et américains ne seront pas compatibles. Selon les informations que nous avons (non confirmées), nous pensons que la version française sera encore différente. Pour Sonic, il est sûr qu'il y aura une nouvelle version cartouche (Megadrive, Master et Game Gear) et une version spéciale pour le Mega CD. C'est vrai, il y aura des compilations des meilleurs jeux Megadrive sur Mega CD. Pour les jeux éducatifs, c'est un autre problème. Il en existe sur console et on en verra de plus en plus. Le problème, c'est

Retrouvez Sam et tous les journalistes

ier



que personne n'a encore trouvé le bon équilibre entre le jeu et l'éducatif. On attend toujours la bonne solution. Tant que cette question ne sera pas résolue, les jeux éducatifs resteront très marginaux. Il est évident que l'on écoutera un CD audio sur le Mega CD comme sur le CD-Rom Nec et le futur CD de Nintendo. Le « Player Fun » indique la part de plaisir qu'a procuré le jeu au testeur (purement subjectif). La note globale tient compte des caractéristiques techniques de la réalisation du jeu en fonction de la console (plus objectif). Les gens que tu cites font moins de tests parce qu'ils font d'autres choses à côté, et c'est sans doute pour ça que tu les trouves plus timides. Le « Terra » est un produit uniquement destiné au Japon, nous l'avions précisé dans l'article. Il est donc normal que nous en parlions si peu. Voilà toutes les longues réponses à tes nombreuses questions. Ciao Warner.

Sam

Salut Sam,
Ton mag est génial, et je compte sur toi pour répondre à mes questions.
1) Vous parlez de Final Fight Guy, est-ce la suite de Final Fight, ou Final Fight avec Guy en supplément ?
2) Vous avez testé Zelda I, pouvez-vous tester le n° 2 ?
3) Megaman III sortira-t-il un jour en France ? Si oui, quand ?
4) Atari avait abandonné la Panthère pour construire la Jaguar. On n'en entend plus parler depuis quelques mois. Cette console sera-t-elle commercialisée ? Et pour conclure, j'ai une proposition à faire : pourquoi ne pas noter les jeux d'arcade que vous testez ? Voilà, c'est tout. Encore bravo, et longue vie à Player One.

Lorenzo le Gonzo

Hello Lorenzo,
Final Fight Guy est un croisement entre une suite et un supplément. C'est une suite parce qu'il s'inspire de Final Fight II. Et un supplément parce que tu retrouves les mêmes éléments que dans le premier, avec Guy en plus... Nous ne testerons pas Zelda II, nous en avons publié les plans complets dans les numéros 1 à 4 de *Player One*. Atari ! Savez-vous que leur fameux projet de console ne s'appelle plus ni Panthère, ni Jaguar, mais Sparrow : ne cherchez pas, c'est un nom d'oiseau ! On ne sait toujours pas si elle sera commercialisée un jour ou l'autre... Si on ne note pas les jeux d'arcade, c'est parce que nous ne les testons pas, nous en faisons juste une présentation. Salut Lorenzo.

Sam

Salut Sam.
C'est Rosette qui t'écrit. Ton journal est pas super, il est génial. L'idée des autocollants sur NES, pas génial, extra génial. Et ce serait très extra génial s'il y en avait pour Game Boy. Dis-moi Sam, habites-tu à Issy-les-Moulineaux ? Non ! Je le savais. Je voudrais aussi savoir qui a eu l'idée de Player One... *J'espère que tu me publieras, sinon, je ne pourrai pas dormir pendant 27 jours... Salut à toi et à toute l'équipe.*

Rosette

Salut Rosette,
Merci pour les compliments, mais ne vous sentez pas obligés (je parle à vous tous qui m'écrivez) d'en faire systématiquement au début de chacune de vos lettres. On a les chevilles qui commencent à enfler... Pour les autocollants, nous allons encore continuer, et il est à peu près sûr que nous en ferons pour Game Boy. Non, je n'habite pas à Issy, mais à Paris dans le XIVe. L'idée de *Player One* est née autour d'une équipe de passionnés de jeux sur console. Cette équipe est restée la même jusqu'à aujourd'hui, nous essayons de continuer à vivre notre passion à travers le magazine, et donc de vous la faire partager. Ciao Rosette.

Sam

Salut Sam,
Voilà bientôt un an que j'achète ton mag et pourtant plusieurs questions me brûlent les lèvres.
1) Qu'est-ce qu'une console de jeux vidéo ?
2) A quoi sert une manette de jeux ?
3) Peut-on faire fonctionner une cartouche sans console ?
4) Existe-t-il un adaptateur permettant de mettre des cartouches Neo Geo sur une Game Boy ?
5) Je possède une Game Gear depuis peu, elle ne marche pas. Dois-je mettre des piles ?
6) Peut-on mettre des cassettes vidéo dans le lecteur de CD-Rom ?
7) Je fais tous les concours de Player One, *pourtant je ne gagne jamais : dois-je poster mes cartes postales ?*
8) Pourquoi ne pas faire un guide des établissements hôteliers de France ?
9) A quoi sert une carte de téléphone ?
10) Pourquoi testez-vous des jeux et pas des films pornos ?
11) Pourquoi les Petites Annonces sont-elles dans la rubrique Petites Annonces ? Terminé ! J'espère que tu répondras à mes questions, sinon je fais exploser les charges de plastique que j'ai installées un peu partout et je m'abonne à ... (censuré), je m'achète une GX 4000 et je jouerai toute la journée à Xénon II sur Master. Salut, euh ! Non, salut.

Du...(censuré)

Salut,
Jolie parodie mec, bravo pour le canular ! J'ai marché jusqu'à la troisième question. Je le publie, je m'incline...

Sam

sur le 3615 code *Player One*

STOP INFO

LA GAME BOY COULEUR ? ON EN PARLE...

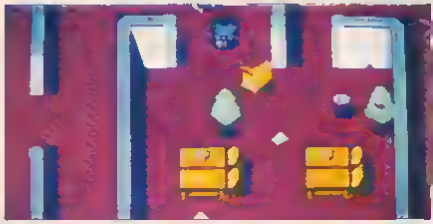
[illegible]

JACKIE CHAN SUR NES

La machine la plus vendue sur notre territoire continue de s'abreuver en nouveautés. On commence en beauté avec Jackie Chan's Action Fighter Kung-Fu. Déjà sorti il y a quelque temps sur la console NEC Core GraphX, le voici désormais sur Nintendo. Adaptation **magistrale** des films de Jackie Chan, ce jeu se caractérise par la qualité de ses graphismes et par son excellente **jouabilité**. La sortie est annoncée pour mars.

NEWS GOHSTBUSTER SUR NES

Autre adaptation de **film**, New Ghostbusters II s'incruste lui aussi sur la Nintendo.
On vous avait déjà présenté la version Game Boy le mois dernier : il n'y a pratiquement aucune différence sur cette version NES, si ce n'est que c'est en **couleurs**. Sortie prévue pour mars.

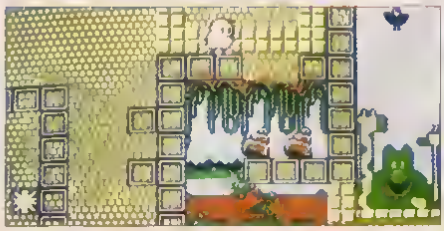


BUGS BUNNY SUR NES

Bugs Bunny passe de l'univers des **toons** à celui des jeux vidéo (ce qui n'est pas très éloigné, il faut bien le dire). L'histoire, loufoque à souhait, vous permet d'aider Bugs Bunny à trouver le chemin de la fête que l'on donne en l'honneur de son **anniversaire**, malgré les pièges tendus par les grincheux qui n'ont pas été invités à la cérémonie. Bugs Bunny est également prévu pour mars.

NEW ZEALAND SUR NES

Autre adaptation, mais d'arcade cette fois-ci, voici New Zealand Story. Titre ô combien **célèbre** sur micro-ordinateur, dans lequel on dirige un oiseau psychédélique dans un pays détonnant : la Nouvelle-Zélande !
Le voyage au pays des **Kiwis** commence dès le mois de mars, chez votre revendeur attitré.



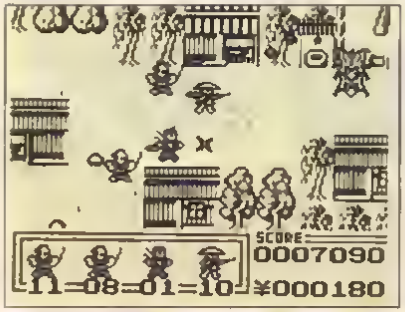
GAME BOY NEWS

Le mois prochain verra l'arrivée de 7 nouveaux titres ! Avec, pour commencer, **Bubble Bobble**, qui quitte la NES pour notre petite portable préférée. Ensuite, et à ne pas confondre, c'est **Bubble Ghost** qui s'installera lui aussi sur l'écran LCD de la Game Boy. Il s'agit d'un petit jeu bien sympa, dans lequel on dirige une bulle en soufflant dessus avec un fantôme ! Pas commun, hein ? En tout cas, c'est un jeu qui ne manque pas de piquant ! Attention, le suivant est un gros, gros hit en prévision. Il s'agit de **Choplifter II**, salué par la presse japonaise et américaine comme un jeu fabuleux. Pour rester dans le registre militaire, on accueillera **Mercenary Force**, un jeu mi-stratégie mi-rôle. Bon, il ne faut pas s'attendre à beaucoup de suprises de ce côté-là. On passe à **Solomon's Club**, qui n'est autre que la version Game Boy de Solomon's Key, déjà présent sur NES. Et ce n'est pas fini, puisque nous découvrirons, dans le même temps, The Hunt For The Red October. Vous l'avez deviné, c'est l'adaptation du film *A la Poursuite d'Octobre rouge*, avec Sean Connery, commandant d'un sous-marin nucléaire ultra sophistiqué. Et on finit avec le plus mignon, j'ai nommé The Snoopy Magic Show. Snoopy doit sortir son copain Woodstock de la galère dans laquelle il s'est mis, à savoir plus de 100 niveaux labyrinthiques. Rendez-vous en mars pour les tests de tout cela.

Bubble Ghost

Choplifter II

Mercenary Force



Bubble Bobble

SUPERTRUCS & STRATEGIES

Volume 1 plus de 60 super-jeux, dont Double Dragon II, Mega Man 2, Robocop, Bad Dudes, Bionic Commando; Legend of Zelda, Super Mario 1 et 2, Super Mario Land, Wizard & Warriors 1 et 2, etc

Volume 2 encore 60 nouveaux jeux, dont Boy and his Blob, Battle of Olympus, Duck Tales, Faxanadu, Ninja Gaiden, Teenage Mutant Ninja Turtles, Revenge of the Gator - Super Pinball, Tetris, etc.

Toutes les armes secrètes pour rester maître du jeu sur NES™ et Game Boy™ !

Chaque volume 115 F chez votre libraire, ou à défaut en utilisant le bon ci-dessous

BON DE COMMANDE à retourner à DUNOD, 30 rue St Sulpice, 75278 Paris Cedex 06

NOM

ADRESSE

désire recevoir par la poste le(s) livre(s) Supertrucs et Stratégies Nintendo vol 1 ❑ vol 2 ❑ au prix de 115 F + 20 F de frais d'envoi, soit 135 FF chaque exemplaire (chèque à l'ordre de DUNOD)

SEGA GEARS

Sega vient de sortir de nouveaux accessoires pour ses trois machines. On commence avec une méga loupe pour la Game Gear, dénommée le Wide Gear. Ce gadget démoniaque se visse à l'arrière de la console portable (pour l'anecdote, dans l'emplacement réservé au tuner TV dans les pays qui, eux, ont la chance de l'avoir...). Ce qui est remarquable, c'est que la surface de cette loupe et son taux de grossissement sont assez importants. résultat, la lisibilité est vraiment supé-

rieure. Le prix public conseillé est de 359 F TTC.

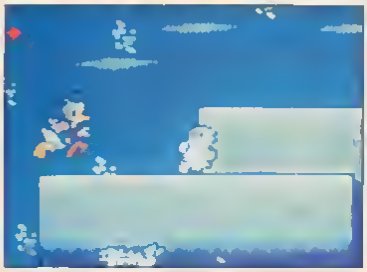
Côté Master System et Megadrive, on applaudit l'arrivée du Remote Control. Qu'est-ce donc ? Ben, des manettes de jeu infrarouge, bien sûr ! Le premier modèle concerne la Master System : il comprend un pavé sans fil et l'émetteur infrarouge qui se connecte sur la console. Truc étrange, c'est qu'il s'agit d'un pavé de Megadrive, et qu'il y a donc

deux boutons qui ne servent pas (le A et Start...). Etrange ! La version Master System coûte dans les 269 F. La version Megadrive est identique, sauf qu'elle comporte deux manettes et l'émetteur pour un prix public conseillé de 369 F.

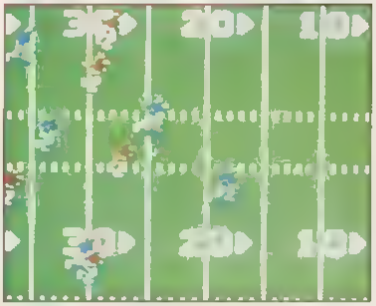
LA GAME GEAR S'ARME EN CARTOUCHES

3615 PLAYER ONE BRANCHEZ-VOUS SUR LE SERVEUR MINITEL DE PLAYER ONE

Les deux prochains titres à sortir sur Game Gear montrent le bout de leur nez... **Donald Duck**, dont on vous avait déjà parlé dans les numéros précédents, s'installe dès ce mois-ci dans les vitrines françaises. Vous retrouverez le camarade Donald dans la même aventure que sur Master System (Donald and the Lucky Dime Caper). C'est dommage, d'ailleurs, car la version Quackshot sur Megadrive est



Donald Duck (Game Gear)



Joe Montana Football (Game Gear)

bien meilleure. Autre grand titre prévu, **Joe Montana Football**, du nom du meilleur quaterback américain qui joue chez les 49s (bon, d'accord, cette saison il était blessé). Il n'empêche que c'est un bon moyen pour s'imprégner du sport d'équipe le plus impressionnant, tout en voyageant par monts et par vaux.

LA MASTER SYSTEM TOUJOURS ACTIVE !

Cette année aura marqué l'arrivée de nombreux éditeurs anglais pour la Master System. Aidés par Sega, ils continuent d'alimenter en jeu la machine pour le plus grand plaisir de ses utilisateurs. C'est ainsi que le mois prochain verra l'arrivée de titres très célèbres, comme **The Flintstones**, adapté d'un dessin animé (dans lequel on voit une famille très... spéciale s'agiter dans tous les sens). Il y aura, aussi, Rampart de Tengen, le fameux Klaxx (jeu de réflexion et de réflexes, où vous devez empiler des pièces de couleur qui arrivent sur un tapis roulant), du même éditeur. De même, **Miss Pac Man** (on ne le présente plus), également de chez Tengen, squattera lui aussi les 8 bits de la vieille Sega. Et pour finir en beauté, elle accueillera **Darius II**, l'un des plus célèbres shoot'em up de la planète (signé Taito). A suivre...

The flinTstones

TORTUREZ VOS MÉNINGES DANS LES DÉDALES DE NINTENDO!
TETRIS
DR. MARIO
BUBBLE BOBBLE
SOLOMON'S KEY
20 NIVEAUX, 3 VITESSES, 2 MUSIQUES, DUEL POSSIBLE*
2 VARIANTES, 20 VITESSES, 3 MUSIQUES *
50 TABLEAUX
100 TABLEAUX, JEU SIMULTANE POSSIBLE
Console et accessoires pour 100 jeux passionnants
LES MEILLEURS JEUX DE REFLEXION SONT SUR
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
(1) 34 64 77 55 • 3615 Nintendo
* également disponible sur console portable Game Boy

LES RESULTATS DU CONCOURS LYNX

Voici la liste des heureux gagnants du concours Atari Lynx, parue dans le numéro 11 de *Player One* (juillet/août). Ils repartent tous les 5 avec une console Lynx flambant neuve et les félicitations du public :

Barrioz Christophe, de Lyon ;
Fritsch Julien, de Talant ;
Vauro Jan, de Saint-Martin-en-Haut ;
Bertant Alphonse, d'Argenteuil ;
Curé François, de Chaumont.
Bravo à tous, et bonne chance aux autres pour la prochaine fois...

SUPER NINTENDO, PREPAREZ-VOUS !

Comme vous le savez tous, maintenant, la date officielle de lancement de la plus fabuleuse des consoles est fixée au 3 avril prochain (information officielle du service marketing de Nintendo). Alors que l'échéance se rapproche, on commence à en savoir de plus en plus. Nintendo vient, par exemple, de divulguer la première liste des jeux qui accompagneront cette sortie tant attendue. Outre Super Mario 4 qui sera livré gratuitement avec la machine, on trouve : Super R-Type, F-Zero, Super Tennis et Super Formation Soccer. Ces jeux seront donc disponibles en magasin dès la fin du mois d'avril. Zelda III montrera le bout de son nez dès la deuxième fournée, dont la date n'est pas encore arrêtée (vers juillet-août vraisemblablement). Petit commentaire : on regrette fortement que des titres comme Pilotwings, Sim City ou Final Fight ne fassent pas partie de cette liste plutôt que R-Type qui est certes beau, mais mal programmé. Par contre, on salut la présence de Super Formation Soccer, la meilleure simulation de football, toutes machines confondues, et qui vient juste de sortir au Japon !

Super Tennis

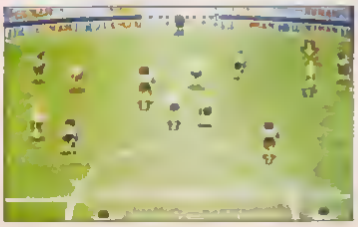
SCOOP SUPER NINTENDO

Certaines informations (à prendre avec les précautions d'usage) sembleraient confirmer que la Super Nintendo française serait en 60 Hz. En clair, cela voudrait dire que l'image serait plein écran (sans les affreuses bandes noires qui affligent la NES et la Megadrive françaises) et surtout qu'elle serait à la même vitesse que les modèles japonais et américain (normalement, le standard de TV français est en 50 Hz, ce qui ralentit la console et rétrécit l'image) ! Vous imaginez l'importance de cette info ? Si tout cela ce confirme, la Super Famicom/Super Nintendo risque de casser la baraque... Confirmation et explications dans les prochains *Player*.

Photo de famille

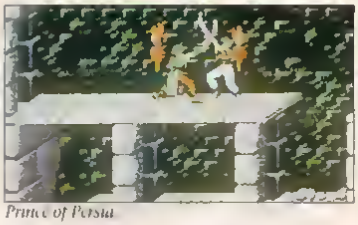
F-Zero

Super Formation Soccer



DEUX TITRES SUPER... CD-ROM 2 !

Le Super CD-ROM 2, vous connaissez ? Non ? C'est normal, puisque la sortie japonaise de cette machine (il s'agit d'un nouveau CD-ROM, plus puissant, pour la console NEC) est



Prince of Persia

passée totalement inaperçue hors des magasins spécialisés français. La principale qualité du Super CD-ROM 2 est d'offrir des accès disque plus rapides. Il se présente sous deux formes : intégré dans la PC Engine Duo, ou indépendant, comme le précédent, qui s'adapte sur la Core GraphX ou la Super GraphX (avec un adaptateur spécial). Bref, tout cela pour dire que Sodipeng distribue les deux premier titres disponibles sur Super CD-ROM. Le premier jeu n'est autre que le sublissime **Prince of Persia**, issu tout droit du monde des micro-ordinateurs. L'histoire tourne autour d'un vaillant chevalier qui part à l'assaut d'un immense château. Ce jeu se distingue surtout par l'animation extrêmement fluide et réaliste des personnages. Autre titre de renom, **R-Type Complete CD** qui arrachera quelques larmes de nostalgie aux pre-

R-Type Complete

miers possesseurs de la NEC, puisqu'il regroupe R-Type I et R-Type II, sortis sur cartouche dans les premières heures de gloire de la PC Engine (avant même qu'elle ne s'appelle Core GraphX !). Pour le peu de possesseur de Super CD-ROM, pour l'instant, en France, nous nous contenterons juste de passer une photo de ces deux jeux, pour marquer le coup

RETROUVEZ SAM ET TOUS LES JOURNALISTES SUR 3615 CODE PLAYER ONE

TOUTES LES INFOS SUR LE 3615 PLAYER ONE RUBRIQUE NEWS

RETROUVEZ LE TOP 10 JAPONAIS SUR LE 3615 PLAYER ONE RUBRIQUE TOP 10

INCROYABLE MAIS VRAI !!!

QUANTITÉS LIMITÉES - SATISFAITS OU REMBOURSÉS

LES MEILLEURS JEUX VIDÉO

utilisables sur consoles NINTENDO®

NOUVEAU

1 - Le record des ventes au Japon : 16 super jeux
2 - La compil exceptionnelle : 90 super jeux
3 - 1 console NINTENDO + les 16 super jeux
4 - 1 console NINTENDO + les 90 super jeux

NINTENDO® est une marque déposée

toutes taxes et transports compris
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

RC 344 115 514 000 12

BON DE COMMANDE à retourner à KAYTEL - 34, rue de Penthièvre - 75008 PARIS - Tél. : 16 (1) 42.89.58.26

Veuillez me faire parvenir :

- ❑ 1 cassette de 16 jeux vidéo au prix promotionnel de 899 F
- ❑ 1 cassette de 90 jeux vidéo au prix promotionnel de 1 200 F
- ❑ 1 console Nintendo (NES) + les 16 super jeux pour 1 400 F
- ❑ 1 console Nintendo (NES) + les 90 super jeux pour 1 700 F

Vous trouverez ci-joint mon reglement. Si je ne suis pas satisfait, je vous enverrai cet article dans son emballage d'origine, dans les 10 jours, et je serai remboursé aussitôt

SIGNATURE
Pour les moins de 18 ans, signature du représentant legal

Nom ..... Prénoms .....
Adresse .....
Code postal ..... Localité .....
Age ..... Téléphone .....

Dans les lignes qui suivent, vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de *Player One*... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans le cartouche à la fin des tests de jeu.

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Link ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Duck Hunt ou R Type.

Jeu avec un pistolet comme Opération Wolf ou Wild Gunman.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Shinobu.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

Jeu de rôle.

Jeu d'aventure.

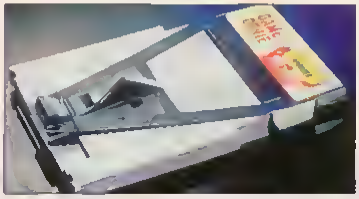
Et enfin... les jeux de réflexion !

Evidemment chaque jeu est désigné par plusieurs pictos. Ex. : Double dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'arcade.

NINTENDO ET SEGA HERITENT D'UN GENIE

Une révolution est en marche. Cette révolution porte un nom : le Game Genie !

C'est sans conteste l'accessoire le plus incroyable qui n'ait jamais été conçu sur console... Mais de quoi s'agit-il ? D'une nouvelle manette ? D'un méga lecteur de CD-Rom infrarouge à impulsions cosmiques par onde alpha? Non, rien de tout cela, c'est bien plus simple et en même



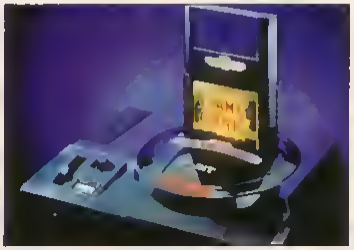
temps beaucoup plus étonnant. Il s'agit d'un... Comment dire ? D'un appareil à truquer les jeux ! Une petite interface, que l'on place entre la cartouche de jeu et la console (NES et Megadrive) et qui permet de rentrer des codes en vue de modifier certains paramètres d'une partie. En clair, cela sert à se rajouter des vies infinies, des armes plus puissantes, des mouvements plus rapides... Bref, tout pour se simplifier la vie quand on est bloqué dans un jeu. Mais cela peut, aussi, servir à faire le contraire, en rendant la partie plus difficile (moins de vie, des ennemis plus durs, plus résistants, plus nombreux...). Bref, c'est un instrument magique.

MODE D'EMPLOI

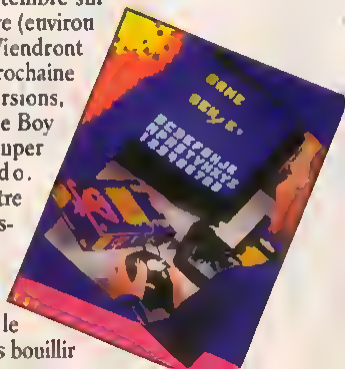
une fois que le Game Genie est connecté, il suffit d'allumer la console pour tomber sur un menu qui vous propose de rentrer entre 1 et 3 codes de plusieurs lettres pour Nintendo et 5 codes de lettres et de chiffres sur Megadrive. Avec le Game Genie, est fournie une liste de tout les jeux disponible, avec un récapitulatif des codes utiles et de leurs fonctions, ex. : dans Super Mario 3, le code IEUXKGAA permet d'aller au monde 8). Il est possible cumuler trois codes (cinq pour la Megadrive) de fonctions différentes. On peut ainsi, dans Megaman 2, avoir en même temps les vies infinies, le giga saut et l'arme au maximum power ! De même, si vous faites Reset, les codes restent en mémoire, jusqu'à ce que où vous éteigniez la console. Et ce n'est pas tout, car si vous êtes un peu malin, vous pourrez, par recoupements à partir de codes déjà existants, trouver vos propres codes avec des modifications bizarres sur le jeu (changement des couleurs, de forme des tableau ou de comportement des ennemis)... Il faut le voir pour le croire !

EST-CE DANGEREUX ?

En principe non, car le Game Genie se contente juste d'aller « tripatouiller » (par le biais de codes informatiques) dans la mémoire vive (Ram) des consoles. C'est-à-dire, l'endroit où la console stocke les informations qui sont appelées à changer en fonction de votre comportement dans le jeu (scores,



nombre de vie, options, mouvement des sprites, etc.). Il n'y a aucune intervention physique sur la console, et aucune modification du jeu sur la cartouche donc aucun risque de dommages sur le jeu. Même si nous ne possédons le produit que depuis très peu de temps, nous n'avons pas encore eu l'occasion de tomber sur quelque anomalie que ce soit. Le cas échéant, vous en seriez les premiers avisés. Le Game Genie sera disponible en juin sur la Nintendo (environ 500 F) et en septembre sur Megadrive (environ 600 F). Viendront l'année prochaine deux versions, une Game Boy et une Super Nintendo. Rien d'autre pour l'instant ■



Crevette, le génie sans bouillir

LAS VEGAS, LA FOLIE DES JEUX

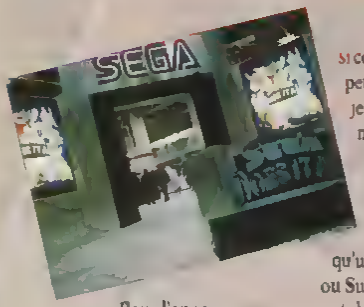
Le 19e Consumer Electronic Show s'est tenu du 9 au 13 janvier à Las Vegas. C'est le plus grand salon du monde consacré à l'électronique grand public, et les jeux vidéo y prennent une part de plus en plus importante. Les reporters de *Player One* y étaient pour vous.

Tout autour, c'est le désert. Las Vegas est planté au pied du Grand Canyon, dans le sud-ouest des Etats-Unis, comme une oasis au milieu de nulle part. Une oasis de luxe, où l'argent coule à flot. Célèbre dans le monde entier pour ses casinos, la ville surprend par sa petite taille (seulement 165 000 habitants), mais aussi par le gigantisme de ses hôtels. Pour attirer les touristes, les grands casinos du Strip (l'artère centrale), rivalisent de folie. Des néons par milliers illuminent les façades et baignent la ville dans une atmosphère irréelle. Ici, tout est fait pour plonger le touriste dans une ambiance de rêve où rien n'est impossible, pour le pousser à jouer... et à perdre.

A quelques kilomètres du centre ville et des casinos, se trouve le Coovention Center, lieu de ce 19e CES. Tout un hall est consacré aux jeux vidéo hors Nintendo. Car « Big N », comme disent les Américains pour designer la marque de Mario, a déployé son propre show dans une immense structure gonflable aussi grande à elle seule que le hall principal. Comme à Chicago en juin 1991, l'exposition est immense, et sans surprise non plus. Sega et Nintendo dominent bien de la tête et des épaules le monde des jeux vidéo. NEC et SNK se contentent d'être présents. Quant à Atari, il fallait chercher pour trouver quelques Lynx isolées. Par contre, Sega, à lui seul, occupe un espace aussi grand qu'un salon français moyen toutes marques confondues ! Et celui de Nintendo est au moins deux fois plus grand... Imaginez l'équivalent de 4 terrains de football remplis de jeux, et vous aurez une idée à peu près juste de l'ampleur de ce CES !

SEGA MISE SUR LA GENESIS

Aux Etats-Unis, la Genesis (Megadrive en France) marche très fort. Sega en a vendu 1,6 million cette année, ce qui donne une base de plus de 3 millions de Genesis outre-Atlantique depuis sa sortie en septembre 1989.



Pour l'année en cours, Sega compte en vendre encore 3 millions de plus, ce qui donnerait un total de 6 millions de machines installées fin 1992. Le calcul est vite fait : le nombre de ventes de Genesis a doublé d'une année sur l'autre depuis son lancement. 750 000 la première année, 1,5 million la deuxième et 3 la troisième. A quelques décimales près, le calcul tombe juste. Sega confirme donc son leadership sur le marché des 16 bits, même si Nintendo revient très fort. De plus, Sega compte renforcer sa position en proposant près de 350 jeux pour sa 16 bits d'ici à la fin de cette année.

MEGA CD ?

Petite déception, le Mega CD n'est pas présente sur le stand Sega. Sa sortie officielle étant reportée en **septembre 1992** pour les Etats-Unis et l'Europe. La raison en est simple : les jeux actuellement disponibles ne sont pas assez nombreux et n'exploitent pas encore suffisamment toutes les possibilités de la nouvelle machine. Sega préfère donc repousser la sortie de son CD-Rom en Occident. Sage décision, car nous avons eu la chance de jouer à quelques-uns de ces jeux et, même si certains présentent de véritables petits films en démonstration, les jeux ne sont pas plus impressionnants que ceux tournant déjà sur Megadrive. Pour mieux comprendre le problème sachez qu'un CD peut contenir 600 fois plus de données qu'une cartouche pour Megadrive ou Super NES. Les programmeurs ont donc beaucoup plus de travail pour « remplir » tout cet espace en utilisant au mieux les nouvelles capacités de la machine (rotation et zoom hard). Les jeux sur CD demandent donc beaucoup plus de temps de développement.

SEGA

A tout seigneur tout honneur, on commence cette revue de détails sur Sega par des jeux Sega qui n'étaient pas déjà présentés à Chicago (voir *Player One* n°11).

SONIC II Mega D.
Evidemment, personne ne l'a vu et aucune photo n'est encore disponible. Par contre, on vous confirme bien notre info du mois dernier : il y aura deux nouvelles versions, une pour le Mega CD et l'autre en cartouche pour la Megadrive, ensuite pour la Master et la Game Gear.

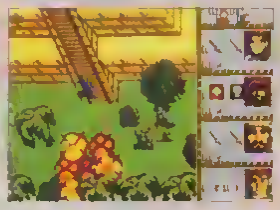
MLBPA Sports Talk Baseball

MLBPA SPORTS TALK BASEBALL Mega D.
C'est une simulation de base-ball avec la particularité étonnante d'être commentée en direct par des voix digit (plus de 250 phrases auraient été enregistrées).

DUNGEONS AND DRAGONS Mega D.
Encore un nouveau jeu de rôle aventure pour la 16 bits de Sega, avec des monstres, des donjons et tous les ingrédients nécessaires.

ART LIVE Mega D.
Ce n'est pas vraiment un jeu, mais plutôt un petit utilitaire de dessin et d'animation sur console. Une première.

TOKI Mega D.
La célèbre borne d'arcade adaptée sur Mega D. Jolis graphismes et bonne animation, le plaisir du jeu a été préservé.


Dungeons and Dragons.

Art Alive

ALISIA DRAGON Mega D.
Un jeu de baston dont le personnage central est une fille : c'est suffisamment rare pour être remarqué. Pour le reste tous les éléments classiques de ce genre de jeu sont présents.

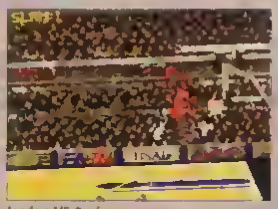
ELECTRONIC ARTS

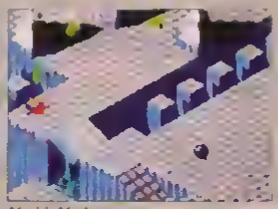
C'est certainement l'éditeur le plus prolifique sur Megadrive, alternant le meilleur (Road Rash, NHL Hockey) comme le pire (Dark Castle). Les nouveaux produits présentés semblent plutôt appartenir à la première catégorie, celle des bons jeux.

BULLS VS LAKERS AND THE NBA PLAYOOFS ET JORDAN VS BIRD MegaD.
Ce sont deux simulations de basket. Dans la première, vous participez au championnat US. La seconde

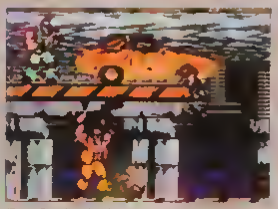
Alisia Dragoon

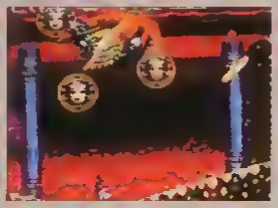
Toki


Jordan VS Bird


Marble Madness

Buck Rogers


Two Crudes Dudes


Atomic Runner

Star Odyssey

oppose la star actuelle du basket mondial à une autre célébrité, Larry Bird. Vous aurez le choix entre trois types d'actions Un match un contre un, une épreuve d'adresse ou un concours de smashes. Très drôle surtout à deux

DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF Mega D.
C est une simulation de combat aérien en hélicoptère et ça se passe pendant la guerre du Golfe.

MARBLE MADNESS Mega D.
Le célèbre jeu d'arcade arrive enfin sur Megadrive. La réalisation est très bonne. Un futur hit A noter que ce jeu sortira en europe pour Master sous le label de Virgin Games qui en réalisera l'adaptation

BLACK CRYPT Mega D.
Un jeu de rôle qui se déroule dans des donjons peuplés de super monstres Pas très original, mais de bonne qualité

BUCK ROGERS Mega D.
C'est une adaptation des aventures du héros de BD La version que nous avons essayée n'était pas terminée. Impossible donc de vous donner un avis.

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO Mega D.
Ce jeu, à son époque avait été une véritable révolution sur micro C'est une aventure dans laquelle vous devez retrouver Carmen Sandiego à travers le monde

DATA EAST

Trois jeux Megadrive pour la société qui a réalisé Joe & Mac sur Super Nintendo

TWO CRUDE DUDES Mega D.
C est un jeu de baston futuriste qui se joue à deux Pas vraiment fascinant et moins bon que Streets of Rage

ATOMIC RUNNER Mega D
Scénario original pour ce beat'em up (jeu de combat). Vous incarnez le rôle d un jeune scientifique russe qui a été irradié et se retrouve doté de super pouvoirs Amusant

SIDE POCKET Mega D.
La première simulation de billard sur Megadrive C'est forcément la meilleure, jusqu'à la sortie de la prochaine

SAGES CREATION

Juste deux titres importants sur Sega pour cet éditeur d'habitude plus prolifique.

DEVILISH Mega D. et Game Gear.
Super shoot'em up (jeu de tir) qui innove complètement dans la façon de jouer puisqu'il vous faudra maltraiter deux paddles en même temps pour vous sortir des griffes de vos ennemis Vivement le test

STAR ODYSSEY Mega D.
Beaucoup moins original, mais toujours intéressant, ce jeu de rôle teinté d'une bonne dose d'aventure dans un univers très science-fiction vous met dans la peau d'un jeune guerrier de 16 ans au beau milieu d'un monde futuriste et hostile

KING SALOMON ET SUPER GOLF Mega D.
Le premier est une simulation de pêche à laquelle je n'ai trouvé aucun intérêt et le second est une simulation de golf très moyenne.

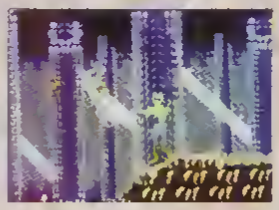
RENOVATION

C est un de mes éditeurs préférés sur Megadrive (Arcus Odyssey c'était eux). Ils ne présentaient pas énormément de nouveautés par rapport au salon de Chicago. Voici notre sélection.

SOL DEACE Mega D.
Un shoot'em up tes classique et bien réalisé avec de belles couleurs et une animation sans reproche Un must

EARNEST EVANS Mega D.
C'est un mélange agréable de jeu de plate-forme et de baston. Le héros rappelle énormément Indiana Jones

TRAYSIA Mega D.
Encore un jeu de rôle-aventure. Décidément la Megadrive est vraiment devenue très forte dans ce domaine Cette fois l action se passe dans un univers médiéval ou une équipe d'aventuriers doit traverser plusieurs mondes peuplés de monstres et de magiciens

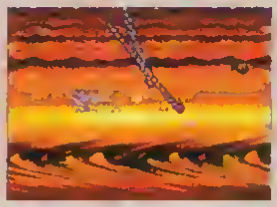

Earnest Evans

MASTER OF MONSTERS Mega D.
Les Américains appellent ça un « Fantasy Game ». En fait c'est un jeu d'action et de stratégie qui se situe dans un univers fantastique Les combats se déroulent par monstres interposés Pour vaincre, vous devrez vous montrer non seulement efficace au cours des combats mais aussi fin stratège pour éviter de succomber trop rapidement Etonnant et original.

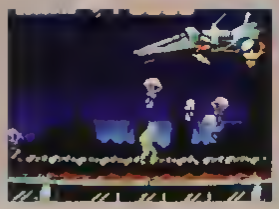
TAITO

Même chose que pour Renovation, la plupart des titres de cet éditeur

SEGA EN CHIFFRES
1,6 million de Genesis ont été vendues cette année aux USA.
3,2 millions, c'est le nombre de Genesis vendues aux USA depuis sa sortie en septembre 1989.
350 jeux pour la Genesis seront disponibles fin 1992 aux USA.
80 jeux pour la Game Gear seront disponibles aux USA d'ici à la fin 1992.


Sol Deace

Traysia


Terminator

Chuck Rock

Target Earth

Winter Challenge

Lemmings

(qui développe aussi sur borne d'arcade) étaient déjà présentés à Chicago. On fait donc un rapide tour des nouveautés

RASTAN SAGA II Mega D.
C'est l'adaptation du deuxième volet des aventures de Rastan sur borne d'arcade La version Megadrive est très bonne, même si je trouve que ce type de jeu commence à dater un peu

CHASE HQ Game Gear.
Franchement je n ai pas pu y jouer personellement J'ai juste vu le jeu se dérouler et je peux vous dire que ça va vite, très vite même Le principe est toujours le même, vous devez rattraper une voiture de truands et la percuter pour l'obliger a s'arrêter

VIRGIN GAMES

Cet éditeur anglais spécialisé dans les jeux micro, développe de plus en plus sur consoles, d'abord sur Megadrive et depuis peu sur Nintendo

THE TERMINATOR Mega D.
On ne peut pas vraiment dire que ce soit l adaptation du film, bien qu'il porte le même nom. L'action est trop differente Sur un scrolling horizontal, vous interprétez le rôle de Schwarzy et vous devez dégommer tout ce qui bouge à l'écran

CHUCK ROCK Mega D.
Ça ressemble à Joe & Mac sur Super NES le principe de jeu est le même avec de nombreux gags en plus, mais c'est moins bien

CORPORATION Mega D.
Un drôle de jeu avec une vue en fausse 3D Vous entrez dans un repaire de méchants et devez tirer dans tout les coins Petit detail amusant vous avez le choix d'interpreter le rôle d'un robot d'un homme ou d'une femme. Pas particulièrement convainquxnt

DREAMWORKS

Createur de Fire Shark qui ne nous avait pas beaucoup plu, Dreamworks présentait aussi d'autres jeux plus intéressants.

WINGS OF WOR Mega D.
C est un shoot em up a scrolling horizontal où le héros est un guerrier ailé Beaux graphismes, animation correcte, un hon jeu mais pas un hit.

TARGET EARTH Mega D.
Un autre shoot em up horizontal de bon niveau qui se déroule sur 8 niveaux avec un choix d'armes interessant

BALLISTIC

Filiale d'Accolade, Ballistic a réalisé un bon coup en presentant une simulation de 8 sports d hiver a quelques mois de nos Jeux Olympiques d'Albertville

WINTER CHALLENGE Mega D.
Depuis le saut à ski, en passant par la descente, le slalom, etc , Winter Challenge va vous permettre de vous prendre pour les rois des jeux olympiques. A vrai dire, je n'ai pu voir que le slalom et je dois avouer que je n ai pas été convaincu A suivre.

DDOUBLE DRAGON Mega D.
Rassurez-vous, ce n est pas la version de Pal Soft qui s'appelait d'ailleurs Double Dragon II. Cette fois nous avons droit à la véritable adaptation de la borne d'arcade.

NAMCO

Cet éditeur célèbre pour ces bornes d'arcade marque un grand coup avec deux titres tres forts. Le premier est sur Super Nintendo et le second s'appelle :

SPLATTERHOUSE 2 Mega D.
Tous les heureux possesseurs d'une PC Engine connaissent ce titre, au moins de réputation C'est sans doute le seul vrai jeu « gore » Très difficile à trouver en France (il s'échange parfois à plus de mille francs) c est un véritable collector. Eh bien voici la version Megadrive, excellente : l'ambiance, la violence et les monstres hideux rappellent vraiment l'original Vivement son arrivée en France

SUNSOFT

LEMMINGS Mega D
C est un jeu très original developpe par Psygnosis sur Micro Sunsoft en a fait une très bonne version Megadrive Vous contrôlez toute une horde de petits animaux (des Lemmmgs) qui, pour survivre, doivent trouver leur chemin dans differents tableaux Un très bon jeu

BATMAN Mega D.
Sunsoft a déjà realisé les deux versions sur NES et s attaque à la version Mega D Très beau et beaucoup mieux que la version NEC, il ne devrait pas tarder à arriver en France

Le Power Clutch SG pour la Megadrive, c est le nouveau paddle officiel Sega après l Arcade Power Stick a qui il ressemble Plus petit, il compte en plus un ralentisseur et une option autofire reglable sur chaque bouton

SplatterHouse II

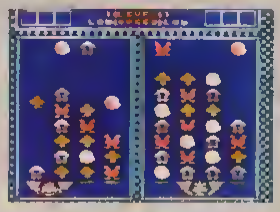
SplatterHouse II

NINTENDO : LE N° 1 MONDIAL SUR « SEGA-RDES »

Avec deux millions de Super Nes vendues en quatre mois, Nintendo aurait pu être satisfait de sa fin d'année 1991. Mais ces ventes ne suffisent pas à le placer en tête du marché 16 bits. Par contre, si l'on tient compte des ventes de NES, de Game Boy et de Super NES réunies, Nintendo est toujours très loin devant ses concurrents.

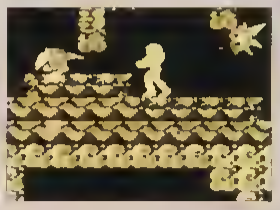
La Super Nes n'a donc pas reussi à rattraper la Genesis cette année. Nintendo s était donc trompe sur ses estimations, non pas sur ces propres ventes, mais sur celles de son concurrent. Mais l'avance de Sega se réduit de plus en plus vite. D'autant que Nintendo annonce une baisse de prix de sa Super NES (179$ au lieu de 189$ face aux 149$ de la Genesis). Enfin pour répondre à la critique la plus couramment faite sur le manque de jeux disponibles pour la Super Nes, Nintendo a annoncé que 75 titres seraient disponibles fin 1992 aux USA.

Nintendo, vous le savez, ne se contente pas de vendre des machines, mais les entoure d'un univers complet d accessoires et, surtout, de jeux Cette année, après le choc de Super Mario 4 et de Zelda 3 (qui vient tout juste d'arriver aux USA), c'est Yoshi qui assurera l'intérim jusqu'à Super Mario 5, prévu pour l'année prochaine. Yoshi, c'est le petit dinosaure, mignon tout plein, qui aide Mario dans Super Mario 4. Il revient dans un clone de Dr Mario Il existe en deux versions : sur Game Boy et sur NES L'autre titre Nintendo prévu, sera Metroïd II, sur Game Boy. On notera également l arrivée d'un nouveau pack NES, qui comprend la console et Super Mario 3 aux alentours de 400 francs (réservé pour les USA).

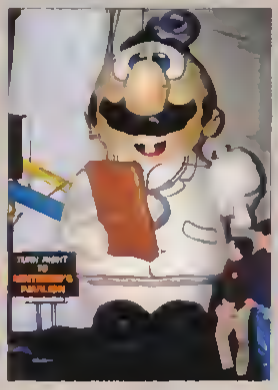


Yoshi NES

Yoshi Game Boy



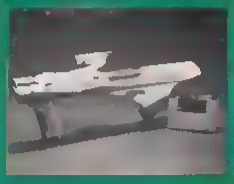
Metroid II Game Boy



Le nouveau pack NES

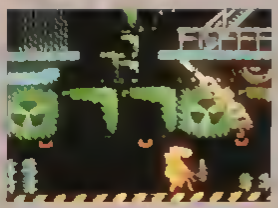
LE SUPER SCOPE 6

Premier accessoire pour la Super NES, le Super Scope 6, est un bazooka avec lequel on tire directement sur l'écran. Vendu 59$ avec une cartouche contenant 6 jeux dont un Tetris sur lequel on tire sur les pièces pour les faire pivoter. Les autres jeux sont des shoot'em up où vous devez descendre des missiles. Très précis est assez rigolo, le Super Scope n'est pas relié à la console par un fil. Tout est commandé par infrarouge. Une première dans le genre.



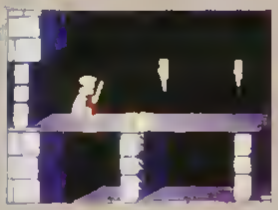
Bart VS the Word NES

Smash TV NES


Terminator II NES

Super Smash TV SUPER NES

MC Kids SUPER NES


Prince of Persia NES

AKKLAIM

Le plus grand éditeur de jeu non Japonnais ! N° 1 aux USA, Akklaim doit sa réussite au monstrueux succès de la NES. Ils ont rapidement été les premiers à produire des jeux et des accessoires pour Nintendo. Leur titre phare n'est autre que l'illustrissime Simpson vs The Space Mutant. L'année 1992 marque leur passage en 16 bits avec les premiers titres sur Super Nintendo (dont les Simpsons !)

GAME BOY

SPIDERMAN 2 est en cours de développement.

TERMINATOR 2, l'adaptation du film de l'année (comme diraient Les Nuls). Pour tout ceux qui ont craqué sur les biceps du beau Schwartzy, voilà le moyen de le remplacer, au travers de 5 levels de pure baston, orientée antirobots. Un seul but : se détruire le T-1000.

BEETLEJUICE reprend le dessin animé, lui-même adapté de l'incroyable film de Tim Burton (le réalisateur de... Batman !). Il s'agit d'un jeu de plate-forme, complètement délirant.

DOUBLE DRAGON 2 n'est plus à présenter. Mais on parle ici de la version NES, qui débarque sur Game Boy et qui est différente de celle sur borne d'arcade (c'est-à-dire beaucoup mieux). Ce sera, sans conteste, l'un des gros hits de cette machine.

NES

BART VS THE WORLD, est un nouvel épisode de la saga des Simpsons sur Nintendo. Après Vs The Space Mutant, Bart revient sur la NES pour des aventures encore plus étranges, aux quatre coins de la planète... Un grand plaisir.

Après cela, si vous n'êtes pas encore gavé des Simpsons, il vous reste heureusement **THE KRUSTY'S FUNHOUSE**, un autre titre dédié à ce fabuleux dessin animé. C'est un peu spécial, car c'est un jeu de casse-tête avec des puzzles à résoudre.

SMASH TV est une adaptation de jeu de café qui fait beaucoup de bruit sur Super NES. Akklaim en profite donc pour sortir la version NES dans la foulée.

TERMINATOR 2 ne pouvait rater la NES : voilà qui est fait.

SUPER NES

BART'S NIGHTMARE. Les Simpsons débarquent pour la première fois en 16 bits. Cela donne des graphismes identiques à ceux de la série TV et une bande sonore à tomber par terre.

SUPER SMASH TV. Adapté d'une borne d'arcade, ce jeu mi-action mi-réflexion, surprend par ses graphismes, la taille de ses sprites et sa jouabilité. Un méga hit aux USA.

VIRGIN GAMES AMERICA

NES

MC Kids est un jeu complètement sponsorisé par Mc Donalds ! Les deux héros (Mick et Mack), partent à la poursuite de Hamburglar l'infâme, qui terrorise les habitants de Mc Donaldland.

PRINCE OF PERSIA débarque en même temps sur NES et sur Game Boy. Cette aventure fabuleuse d'un prince oriental est l'un des jeux les plus cotés de ces cinq dernières années.

ELECTRONIC ARTS

SUPER NES

JONH MADDEN FOOTBALL est connu sur Megadrive pour être la meilleure simulation de foot US existant en jeu vidéo. Vous pouvez donc imaginer ce que cela peut donner sur Super Nintendo !

PGA TOUR GOLF. Après avoir squatté de nombreuses machines, cette simulation de golf s'installe sur Super Nintendo.

BULLS VS LAKERS propose de recréer le speed d'un match opposant les deux meilleures équipes professionnelles de basket. Sur Super Nintendo. La classe.

RAMPART est un vieux jeu de café qui va se refaire une santé grâce au zoom et à la rotation hard de la Super Nintendo. A venir et à voir..

DATA EAST

NES

Captain America est un sublime jeu de plate-forme qui met en scène. Captain America !

SUPER NES

JOE AND MAC, c'est l'adaptation de Caveman Ninja sur Super Nintendo. Graphismes qui tuent, musique fabuleuse... Mais un jeu un peu trop facile. Génial pour les tous petiots.

ULTRABOTS, un incroyable jeu, entièrement conçu pour utiliser les capacités de la Super Nintendo. C'est comme si vous pilotiez un robot.

FCI

FCI est la filiale jeux vidéo du plus grand groupe de communication japonais (Fuji TV). Ils sont spécialisés dans les jeux Nintendo.

GAME BOY

BOXXLE II, la deuxième édition de ce remarquable jeu de réflexion.

ULTIMA « RUNES OF VERTUE ». Une surprenante version d'Ultima, pour la première fois sur une portable.

NES

DUNGEON & DRAGON : DRAGON STRIKE, HEROES OF THE LANCE, POOL OF RADIANCE. Toute la série se retrouve sur NES. De quoi faire rêver les amateurs de jeu de rôle.

ULTIMA I, II ET III. Les trois premiers épisodes de cette géantissime saga sont dispo au USA... Et nous, et nous ?

LUNAR POOLS : un billard spatial et special pour la NES.

SUPER NES

FCI commence fort sur la Super Nintendo avec **ULTIMA THE FALSE PROPHET** dans un premier temps, et **DUNGEON & DRAGON** (Curse of the Azur Bonds) dans un deuxième temps !

LUCASFILM GAMES

NES

Lucasfilm, c'est la boîte de production de George Lucas et de Steven Spielberg. Leur filiale jeux vidéo commence à faire de plus en plus de bruit, sur Nintendo, après la sortie de Star Wars.

THE EMPIRE STRIKE BACK, le deuxième épisode de Star Wars, est déjà prêt. Il sort ce mois-ci aux USA.

DEFENDERS OF DYNATRON CITY est un jeu d'enfer, « que tellement il était bien que Marvel en a fait un comics book » ! Il met en scène 4 personnages étranges aux formes bizarres (et je ne vous raconte pas leur chien, il est complètement taré !).

SUPER NES

STAR WARS serait en chantier sur la plus belle des console : à confirmer !

GAMETEK

GAME BOY

VINKING CHILD un petit jeu étrange dans le plus pur style d'Erik le Viking

SUPER NES

AMERICAN GLADIATORS propose de lutter avec les héros d'une série TV américaine (inconnue en France) Sort aussi sur NES.

NAMCO

SUPER NES

WINGS 2 est l'un des jeux les plus spectaculaires présentés au cours de ce salon. Il vous place dans la peau d'un pilote d'avion de la Première Guerre mondiale L'avion est vu de dos et le jeu utilise au maximum les capacités de zoom et de rotation du mode 7 de la Super Nintendo Fabuleux !

ACCOLADE

GAME BOY

Pour ses premiers pas dans le monde Nintendo, Accolade entre par la grande porte Pour preuve, ces deux titres classiques mais ô combien formidables : j'ai nommé **MISSILE COMMAND** et **ASTEROIDS** (vous vous souvenez de ce jeu où votre vaisseau tourne dans tous les sens et où l'on tire sur des météorites ?) Vivement que cela arrive en France

MINDSCAPE

GAME BOY

MARBLE MADNESS, plus besoin de vous le présenter (la petite boule qui descend qui descend), débarque sur Game Boy, aux côtes de Days of Thunder et de Klaxx

GAUNTLET II On n'a pas encore le 1er que les Américains ont déjà celui-là... Enervant, non ?

SUPER NES

THE CHESSMASTER, la simulation de jeu d'echecs la plus célèbre, ne pouvait que rencontrer le chemin de la Super NES.

WORLD LEAGUE SOCCER est un petit jeu de foot qui devrait rester discret derriere un hit comme Super Formation Soccer, contre lequel il ne peut pas lutter

ASMIK

SUPER NES

XARDION s'annonce comme un jeu fabuleux Il vous donne la possibilité de piloter l'un des trois robots geants de votre flotte, et de partir au combat (beat'em up) On attend avec impatience

MICROPROSE

NES

F-15 s'annonce comme le premier simulateur de vol sur console. Seul un test complet permettra de dire si sa mission est reussie A suivre

F-117. Encore en chantier, aucune précision sur ses capacités

SUPER NES

SUPER STRIKE EAGLE est la version Super Nintendo de F-15. On en attend beaucoup de bien

CAPCOM

C'est l'éditeur de jeu préféré de toute la rédaction de *Player One* Aussi bon en jeu de café que sur console ! Fervent suporter de Nintendo, Capcom est l un des premiers a dompter les capacités de la Super Nintendo

GAME BOY

MEGAMAN II Cherchez pas, le 1 n est encore sorti officiellement en France !

THE LITTLE MERMAID Adaptation du dessin anime *la petite Sirène*.

NES

MEGAMAN 4 A l'origine prévu sur Super Nintendo, il a finalement abouti sur NES tout court.

GARGOYLE'S QUEST Un excellent jeu d'action/rôle sur GameBoy, le voilà sur NES . Y' a bon !

DARWING DUCK Donald squatte aussi la NES, avec toute la minutie de Disnes et de Capcom Raaaah !

SUPER NES

MAGIC SWORD est un jeu de café bien connu des initiés des salles d'arcade. Sa venue sur Super Nintendo va faire très, très mal.

STREET FIGHTER II. Le jeu le plus incroyable et le plus attendu de ce salon Adapté d'un jeu de café dont le succès est général, la version Super Nintendo declenche les passions tant les graphismes et la jouabilité sont proches de celles de l'arcade ! Il rentrera probablement dans la légende

SAMMY CORPORATION

NES

MIGHT AND MAGIC Jeu d'aventure directement issu des micro-ordinateurs.

SUPER NES

YS III. L un des meilleurs jeux de rôle disponibles sur console Après la version NEC et Megadrive, c'est au tour de la Super Nintendo d'en hériter

BULLET PROOF SOFTWARE

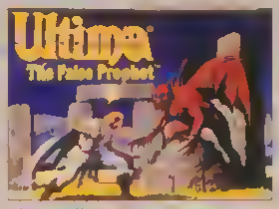
Les programmeurs de cette société se sont illustrés en adaptant Tetris sur Game Boy pour le compte de Nintendo !

GAME BOY

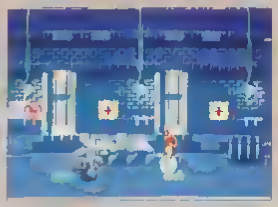
HATRIS · la suite de Tetris, mais c'est beaucoup moins bien

SUPER NES

FACEBALL 2000. Comme sur Game Boy, ce jeu est fantastique Avec en plus la couleur On peut jouer à deux (l'écran se split en deux) Existe aussi sur Game Boy.

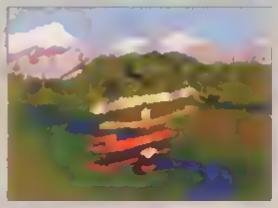


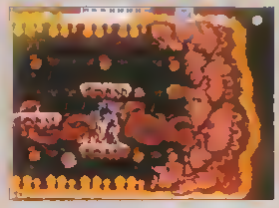
Ultima VI SUPER NES


Defender of Dynotron City NES

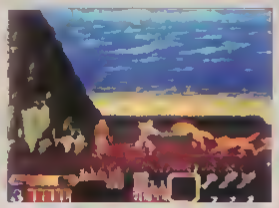
The Empire Strike Back NES

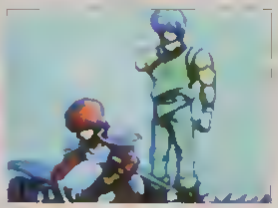
Asteroids Game Boy


Wings II SUPER NES

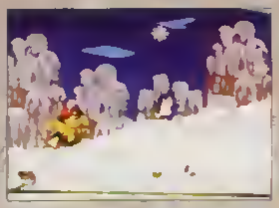

Xardion SUPER NES

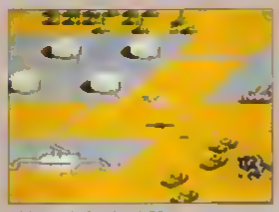
F 15 Strike Eagle NES


Magic Sword SUPER NES


Ys III SUPER NES

Face Ball SUPER NES


Super Adventure Island SUPER NES


Ultimat Air Combat NES

TRADEWEST

GAME BOY

BATTLETOADS, on vous en avait déja parlé sur NES : le voici désormais sur Game Boy.

SUPER OFF ROAD : comme sur NES, mais sur Game Boy (course de 4 x 4)

NES

HIGH SPEED Il s'agit d'un flipper, qui n'est pas trop mal (sort bientôt en France)

SUPER NES

SUPER OFF ROAD : comme sur NES et Game Boy !

SUPER BATTLETOADS : attention, chef-d'œuvre ! Battletoads se surpasse sur Super Nintendo. .

BANDAI

NES

LEGEND OF DIAMONDS . une simulation de baseball

TOXIC CRUSADERS · l'adaptation de Toxic Adventure, le déchet-film Troma le plus hilarant ! Meeeeelvin (c'est le nom du héros) !

SUPER NES

ULTRAMAN . un jeu de baston assez strange, basé sur une série TV japonaise

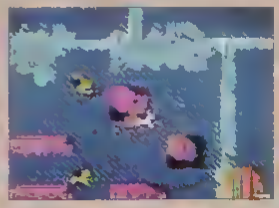
HUDSON SOFT

GAME BOY

AOVENTURE ISLAND. Alors que les deux épisodes NES ne sont pas encore distribués en France, les USA ont droit à la version GameBoy .. Why ?

SUPER NES

SUPER ADVENTURE ISLAND est extraordinaire Graphismes, son. Un must.


Die Hard NES

ACTIVISION

NES

Die Hard (Piège de Cristal) l'adaptation du film sur NES.

SWORD MASTER est un bon jeu d'aventure

ULTIMATE AIR COMBAT . un shoot'em up arrosé de simulation de vol pas mal du tout.

IGS

SUPER NES

ROCKETEER n'est pas termine sur Super Nintendo, mais au vu des premières images, on peut s'attendre à quelque chose de fabuleux

HITECH EXPRESSION

NES

SESAME STREET. Il ne s'agit pas de jeux, mais de logiciels éducatifs... Eh oui, sur NES ! Comme quoi on peut tout faire avec une console.

BARBIE : les immortelles poupées Barbie se devaient d'avoir un jeu à leur effigie C'est fait

TOM & JERRY Un jeu de plate-forme assez beau et riche

THE HUNT FOR THE RED OCTOBER : adaptation du film dont Sean Connery tenait le haut de l'affiche. Donc, une baston de sous-marins , pas marrant.

KONAMI

Les jeux de chez Konami mettent de moins en moins de temps pour arriver en France. Du coup, on ne vous montre que les trucs spéciaux.

NES

MONSTER IN MY POCKET Vous connaissez tous ces petits monstres que l'on achète chez les libraires dans des sachets surprises . Eh bien les voilà dans un jeu excellent ! Génial.

TINY TOONS . le dessin animé produit par Spielberg se retrouve pixelisé.

SUPER NES

CONTRA III, The Aliens Wars. Tous ceux qui l'ont vu sont tombés par terre, tant il est bon !

Built to Win NES

JALECO

GAME BOY

QBERT, très vieux jeu mi-plate-forme mi-réflexion, toujours bon à jouer

BATTLE UNIT ZEOTH, c'est une baston entre des robots, comme *Transformers* ou *Gundam* (pour ceux qui s y connaissent un peu en BD japonaise).

NES

RAMPART Un classique du genre

CYBERBALL : foot US futuriste déjà présent sur Megadrive, maintenant sur Nintendo 8 bits.

SUPER NES

EDF est l'un des meilleurs shoot'em up de la Super Nintendo. Les graphismes sont assez sympa.

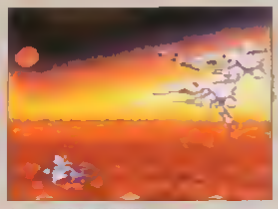
IREM

IREM est l'un des meilleurs éditeurs de jeux du Japon (créateur, comme Capcom, de jeux de café). Son plus gros succès reste un shoot'em up nommé. . R-Type !

SUPER NES

GUN FORCE est un beat'em up/kill'em all qui, au vu des graphismes présentés, s'annonce incroyable .. On attend avec impatience qu'il soit terminé pour vous en parler en détails.

SKINS GAME, c'est une simulation de golf qui pourrait bien être l'une des meilleures du genre. A confirmer


Super EDF SUPER NES

F1 ROC SUPER NES

SETA

NES

Built to Win n'est autre qu'une simulation de course automobile où vous pouvez choisir entre une F40, une Vector Twin, une Formule 1 ou une... Mini Austin !

SUPER NES

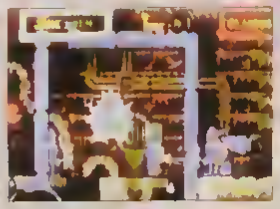
F1 ROC . simulation de Formule I qui utilise le mode 7 (zoom hard), comme dans F-Zero. Fabuleux, mais sujet à des ralentissements quand il y a trop de voitures à l'écran.

TITUS

L'un des meilleurs éditeurs français. Cocorico ! Ils profitaient de ce salon de Las Vegas pour présenter leur dernière petite merveille **THE BLUES BROTHERS** Voilà quelque temps qu'ils ont racheté la licence de ce film culte. C'est donc à Las Vegas qu'ils ont présenté les versions Game Boy, NES et Super NES (c'est pas des petits joueurs, nos frenchies !) de ce petit jeu de plate-forme orienté labyrinthe.

Tom et Jerry NES

Gun Force SUPER NES


Blues Brothers SUPER NES

LES JEUX SONT FAITS

NEC

Pour une fois, ce sont les Americains qui sont en retard sur le marché français. En effet, les jeux présentés à Las Vegas sont déjà quasiment tous sortis en France. La raison est simple. Nous disposons chez nous de la même console que les Japonais Les jeux sont donc compatibles et ne sortent qu'avec quelques semaines de retard. Par contre, les Américains ont une console différente, la TurboGrafx-16, et les jeux faits au Japon (99 % de la production) doivent être modifiés pour les rendre compatibles avec le système américain, ce qui prend du temps. Cela dit l'information la plus importante concernant NEC n'était pas liée aux jeux mais aux machines Hudson Soft (le principal éditeur de jeux sur NEC) et NEC ont en effet profité du salon pour annoncer qu'ils s'associaient pour fonder une nouvelle compagnie, la **Turbo Technologies**. Cette structure est chargée de lancer la PC Engine Duo (la nouvelle console **CD-Rom** de NEC) et de reprendre la distribution des anciens produits NEC Loisirs aux Etats-Unis Enfin, beaucoup plus intéressant, nous avons rencontré le directeur international du marketing de Hudson Soft, **M. Kazuki Shibata**, qui nous a déclare . « Nous allons nous installer en Europe dans un mois ou deux, d'abord pour promouvoir nos propres jeux puis, si NEC nous y autorise, nous reprendrons en main la distribution des consoles. » Ce qui veut dire qu'il est probable que nous ayons enfin, en France, une **distribution officielle** de la NEC dans quelques mois

ATARI

Tout petit petit le stand LYNX sur le salon, mais beaucoup de **nouveautés** annoncées, même si la plupart ne se trouvaient pas sur leur stand. A noter aussi que la console **baisse** encore de prix et passe à moins de 99$ (environ 570 F). Voici un rapide résumé de toutes ces nouveautés

Block Out, Pac Land Vindicators Dirty Larry qui nous a paru être un très bon jeu de plate-forme/baston, Awesome Golf Cyberball World Class Soccer, une bonne simulation de foot. Pit Fighter. Hydra. Rolling Thunder. Hyper Drome. Raiden et Qix.

SNK

Le stand NED GEO fait toujours son effet sur un salon. Imaginez un **mur d'écran** de 4 mètres de haut sur 3 de large diffusant des images de jeux de la Rolls des consoles sur fond de Hard Rock bien saignant. Sinon, rien de spécial. Tous les jeux présentés ont déja été testés dans Player One à

Le Duo de NEC

Le Game Gear Carry All

l'exception de deux · Football Frenzy et Soccer Browl dont nous vous parlons dans les actus. .

DES MANETTES EN PLUS

Parmi tous les gadgets, souvent peu intéressants, que nous avons vus dans ce salon, nous avons sélectionné pour vous :

Le Fanta Stick de Dau pour Super NES. Tous les boutons peuvent être positionnés séparément en autofire (tir automatique rapide), en turbo (tir rapide) ou en slow (tir lent). Une autre fonction « slow » permet de ralentir la vitesse du jeu Notez la position des boutons left et right qui n'est pas très pratique Pour la version Megadrive, le quatrieme bouton permet d'actionner le A et Le B en même temps.

L'Ascii Pad est réservé à la Super NES Il ressemble comme deux gouttes d'eau à la version de Nintendo mais possède en plus les fonctions autofire rapide, turbo et ralentisseur Très efficace et bien réalisé, la plupart des exposants utilisaient ce paddle pour leur démo sur Super Nes, c est un signe.

Le Game Gear Carry All est une **sacoche de rangement** pour la portable de Sega Superbement réa-

Le Fanta Stick version Super NES

L Ascii Pad

lisée, elle permet de transporter 9 jeux et tous les accessoires Game Gear Un vrai bijou

LE CD-I DE PHILIPS

Ce n'est pas encore une vraie console de jeu, mais le CD-I pourrait être LA console du futur On vous l'avait présentée dans le numéro 13 de *Player* et nous avons pu voir à Las Vegas sa version définitive. En fait, le CD-I se comporte un peu comme un CD-Rom qui pourra lire les disques laser (films et audio) traditionnels. De plus, il est à peu près certain que dans un an ou deux, ces disques seront « **réenregistrables** ». Enfin, le CD-I, c'est maintenant certain, sera compatible avec le CD-Rom pour la Super NES dont la sortie est prévue en janvier 1993 L'enjeu d'un tel produit est considérable. Imaginez que vous possédiez une seule et même machine vous permettant de jouer, d'écouter vos disques compacts, de regarder des films vidéo en **qualité numérique**, de consulter des bases de données (dictionnaire, encyclopédie, etc.) et de pouvoir connecter le tout sur un ordinateur. Fabuleux, non ? Toutes ces fonctions sont deja techniquement réalisables. Le problème est d'ordre économique et stratégique. Car pour réaliser cette console du futur, il faut d abord unifier les standards vidéo, ce qui n'est pas le cas Sony développe de son côté un projet (avec notamment la Play Station). Sega et JVC ont le leur (le Mega CD, et un produit JVC proche du CD-I). La bataille risque d'être longue et riche en surprises, car les enjeux financiers sont, vous l'imaginez, colossaux.

D'UN SALON L'AUTRE

Nintendo domine toujours l'univers des jeux vidéo, et largement. Mais Sega, fort du succès de la Genesis, revient sur le leader, et c'est tant mieux . un marché ou une marque écrase toutes les autres n'est pas sain En attendant l'avènement des CD-Rom et des CD-I, cette position devrait rester stable : nous en saurons plus dans 4 mois pour le CES de Chicago.

Toxic Avenger et Philippe Martin devinez lequel des deux est le mutant

MADE IN

Made in Japan rapporte tous les mois, de l'empire du Soleil-Levant, les nouveautés sur vos machines préférées. Attention, certains jeux ou machines présentés dans ces colonnes ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France. La rubrique comporte désormais deux parties : « News in Japan » et « En vitrine à Tokyo ».

SUPER FAMICOM

Sortie du mois : Super Contra de Konami, c'est la baston militaire comme on les aime. Des monstres, de fin de niveaux de premier choix, des balèzes décérébrés et une bonne ambiance de guerre totale, tous les ingrédients du genre répondent à l'appel, avec en plus une alternance de vues aériennes et de vues horizontales. Fans de bastons, à vos gourdins ! Final Fight Guys, la suite de Final Fight offre enfin la seule option qui manquait à ce grand hit de Capcom : le jeu à deux. Toujours dans le registre intello, jetez donc un œil sur Battle Boys où vous en découdrez à l'épée dans une ambiance d'héroïc-fantasy, ou sur Golden Fighters, plus classique puisqu'il met en scène des karatékas. Ce n'est pas non plus avec Askray, un shoot them up à scrolling vertical très beau de Konami qu'on va s'éveiller les neurones. On s'en fout ? Vous avez raison, on s'en fout ! Egalement au rayon « laser en vrac » mais déjà sorti, Thunder Spirit apparaît bien décevant : jamais ça s'arrête, les ralentissements ? Plus reposant : le Golf. PGA Tour Golf marque les premiers pas du célèbre éditeur US Electronic Arts sur la Nintendo 16 bits. A la différence de la version Mégadrive, le réalisme incontestable de la simulation n'est pas gâché par la qualité des graphismes. Et une nouvelle qui fera plaisir à notre pote Stonehenge : Ultima VI, un des meilleurs jeux de rôle jamais créés sur micro ou console, verra le jour sur Super Famicom. Espérons que nous n'attendrons pas dix ans avant de le voir dans nos contrées...

MEGADRIVE

Les développements continuent de plus belle sur le Mega CD. Cosmic Fantasy Stories est encore un jeu de rôle qui propose, et c'est un plus, des dessins animés nettement plus nombreux et réussis que ses confrères. Le tout bien sûr en japonais, donc injouable. Ça sort quand même en février. Sur Megadrive, le CD-Rom est loin d'avoir éclipsé la production cartouche puisque les sorties sur ce support n'ont jamais été aussi nombreuses et diversifiées. On trouve de tout dans les développement en cours. Alicia Dragoon, un beat them up mettant en scène une demoiselle. Bref, un clone de Valis pas trop mal à première vue, mais pour l'originalité, passez la semaine prochaine. Stormlord devrait déjà être nettement plus intéressant : ce jeu d'arcade-aventure occidental propose des graphismes particulièrement travaillés. Sortie en février. Et pour patienter jusque-là, les Nippons peuvent toujours se défonler avec Juju Kid, alias Toki, dispo depuis fin janvier.

1 : Super (Super Famicom).
2 : Battle Boys (Super Famicom).
3 : Askray (Super Famicom).
4 : Final Fight guys (Super Famicom)
5 : Splatter house (Megadrive)
6 : Cosmic Fantasy stories (Mega CD)

N JAPAN

NEWS IN JAPAN
L'actualité en direct du Japon.

7 : Alioa Dragoon (Megadrive)
8 : Stormlord (Mégadrive)
9 : Turbo Outrun (Megadrive)
10 : Parodius (PC Engine)
11 : Kick Boxing (PC Engine CD-Rom).
12 : Sidekick Storm (PC Engine CD-Rom).

Un petit shoot them up pour la route ? Prenez donc une rasade de **Super Fantasy Zone** qui vient tout juste de sortir ou un coup de **Steel Empire**, attendu pour février. Les amateurs de sport sur écran cathodique craqueront sur **Turbo Outrun**, attendu pour mars (espérons qu'il sera mieux fini que le premier du nom) ou pour **Tecmo World Cup 92**, un foot très sympa à première vue. Sevré de gore depuis la mort de Freddy (si, si, c'est officiel) ? Heureusement, voici venir **Splatter House II**, la suite d'un beat them up hyper sanglant de la Core. Ambiance *Massacre à la Tronçonneuse*, monstres ignobles et héros sosies de Jason, ça va saigner dans les chaumières ! Enfin, dans la série « je comprend rien mais ça a l'air bien », voici **Ambition of Caesar II**, un wargame beau mais 100 % nippon.

PC ENGINE

Konami persiste et signe : après Salamander et Gradios, **Parodius** pourrait bien devenir leur chef-d'œuvre sur Core. Des graphismes de premier choix, un humour inhabituel dans ce type de jeu et la « Konami Touch », ce soft est — Wonder dixit — un des plus grands shoot them up jamais inventés. Achèvement des travaux dans le courant du mois. Autre sortie de février, **Twin Bee** est un petit shoot them up mignon comme tout. En plus, on peut jouer à deux ; alors, qoe demande le peuple ? Côté CD, c'est ces jours-ci que sort **Maru II East of Eden**. Jeu de rôle totalement en japonais, Maru mérite néamoins votre attention : bourré à craquer de superbes dessins animés, ce jeu de rôle qui a nécessité une équipe démesurée, montre réellement le degré de perfection qu'il est possible d'atteindre sur ce périphérique. Moi j'aime les shoot them up. Tant mieux puisque voici **Sidekick Storm**, un jeu de tir vertical doté de très beaux graphismes. Beaux graphismes également et game play d'enfer pour **Kick Boxing** et **Davis Cup Tennis**, deux simulations sportives d'origine française (Yahou !) qui ont acquis leurs lettres de noblesse sur micro. Mais quelqu'un pourrait-il me dire pourquoi ces deux softs, sortis sur cartouche aux States ne seront vendus que sur CD-Rom au Japon. Promouvoir le CD, d'accord, mais pas à n'importe quel prix, M. Nec : il faudrait quand même se préoccuper de sortir des jeux exploitant réellement les possibilités du support. Les consommateurs auraient un peu moins l'impression d'être pris pour des pigeons. Sur cette note acide, sayonara les p'tits loups !

Iggy

EN VITRINE A TOKYO

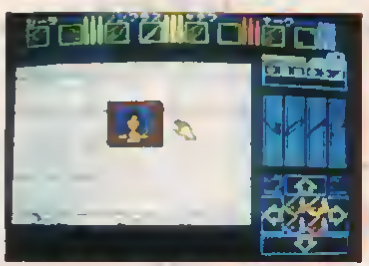
« En vitrine à Tokyo », la nouvelle rubrique interne de Made in Japan, vous proposera dorénavant les mini tests des nouveautés qui viennent de sortir dans les échoppes nippones. Histoire de vous faire une petite idée de ce qui vous attend dans les mois ou les années à venir. Attention ! ces jeux sortent sur le marché japonais et sont succeptibles d'être modifiés le jour où ils arriveront officiellement en Europe... Voire même de ne jamais toucher le sol français.

◆SUPER FAMICOM◆

DUNGEON MASTER

Une drogue douce !

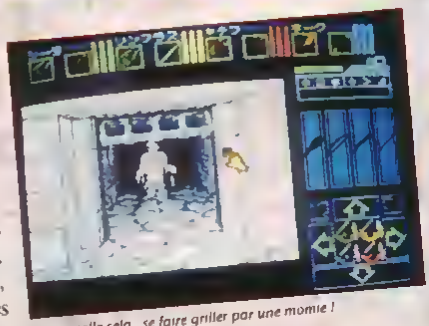
Dungeon Master n'est pas le premier jeu venu. Il sort tout droit d'une période révolue de l'histoire, pendant laquelle les micro-ordinateurs régnaient en maîtres sur le monde du jeu vidéo. Un petit éditeur anglais (FTL) s'était offert un grand plaisir en produisant sur Atari ST cette pure merveille. Jamais, auparavant, un jeu de rôle ne s'était montré aussi ergonomique et aussi réaliste que Dungeon Master. C'est bien ce qu'a compris Victor Company en l'adaptant pour la Super Famicom et, croyez-moi, le résultat est à la hauteur des espérances.



On commence par choisir les membres de son équipe

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

Le jeu se déroule, vous vous en doutez, à l'intérieur d'un donjon souterrain. Vous partez du haut, et il faut descendre un à un les douze niveaux qui le composent. On commence, dans les premier et deuxième niveaux, par se familiariser avec les diverses commandes, et, surtout, par créer son équipe. Car vous ne descendez pas seul, mais vous gérez un petit groupe de quatre combattants. Une galerie propose les portraits de quatorze guerriers (homme, femme, nains des collines, magiciens...), à vous de ressusciter les quatre qui vous intéressent. Chaque membre de l'équipe possède sa fiche de personnage avec les objets et les armes qu'il transporte, son niveau de vie et de magie, etc. La gestion du jeu est assez extraordinaire. La vision est la même que si l'on faisait partie de l'équipe et que l'on se baladait dans le donjon. Une croix de direction permet de se déplacer dans le sens que l'on veut. L'effet de progression est phénoménal. On se retrouve, donc, rapidement devant les monstres, momies et autres charmantes bestioles qui hantent les couloirs. Les bastons sont des morceaux d'anthologie tant c'est réaliste et éprouvant pour les nerfs. Mais il n'y a pas que cela, car c'est un jeu très subtil où il faudra trouver les divers éléments qui permettent de progresser et les mettre en relation pour triompher des nombreux obstacles .. En clair, c'est un jeu terrifiant, sublime, intelligent, dont il est impossible de se séparer, une fois que l'on entame une partie. Heureusement qu'il y a une sauvegarde !



On appelle cela se faire griller par une momie !

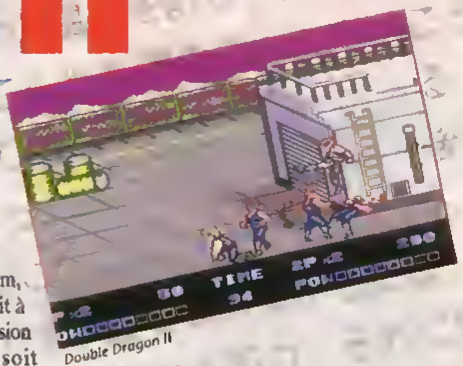
Une fiche de personnage

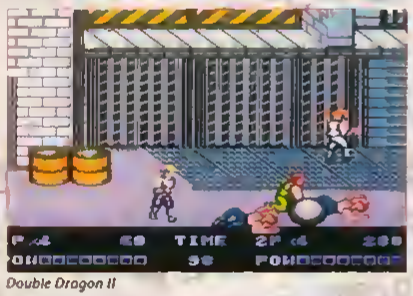
EN VITRINE À TOKYO

◆MEGA DRIVE◆

DOUBLE DRAGON II

Pardonne-leur, ils ne savent pas ce qu'ils font ! Dans la série tant qu'à rater un jeu, autant bâcler l'un des plus célèbres, Palsoft prend la tête en adaptant Double Dragon II sur Megadrive ! Je pense qu'il n'est plus nécessaire de vous présenter Double Dragon, LE beat'em up par excellence, l'initiateur de la plupart des ingrédients que l'on retrouve dans ce type de jeu. Par exemple, c'était la première fois qu'il était possible de jouer à deux simultanément dans un beat'em up. C'était, aussi, la première fois que les personnages pouvaient prendre des objets et s'en servir pour frapper les ennemis. Et surtout, l'un des éléments de son succès, c'est la possibilité de tabasser son camarade. DDII est donc le deuxième épisode de cette série. La différence entre les deux n'est pas énorme, seuls les décors changent, et quelques nouveaux coups apparaissent. Mais après la réussite du premier Double Dragon sur Master System, on s'attendait à ce que la version Megadrive soit fabuleuse. Malheureusement, c'est tout le contraire. C'est pratiquement l'un des plus mauvais jeux qu'il nous ait été permis de voir sur cette console. Les graphismes sont dignes d'une Master System (et encore !), l'animation est complètement ratée (on dirait de l'image par image tellement c'est lent et saccadé). Mais le plus grave, c'est qu'il est parfaitement injouable, les commandes ne réagissent qu'en s'acharnant sauvagement sur les boutons et les coups sont tout à fait approximatifs... Eh, M. Sega France, ce n'est pas la peine de perdre du temps à l'importer ici, c'est nul !


Double Dragon II

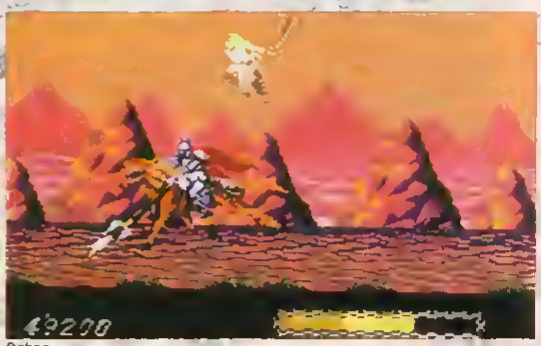

Double Dragon II

◆MEGA DRIVE◆

DAHNA

Oh, que voilà un jeu bien étrange ! Il risque de rappeler des souvenirs aux fans de Rastan Saga. Mais, cette fois, ce n'est pas un gros guerrier crétin qui réfléchit avec son épée, mais une gente demoiselle tout aussi agile au maniement du « long couteau » ! Sa soeur jumelle (avec l'étui et la courroie !) s'est fait kidnapper par des barbares en rut. Elle part donc à sa recherche. Le départ surprend même les plus blasés des joueurs, puisque cette girl se retrouve perchée sur un gigantesque stremon aussi futé qu'un Belge lobotomisé (hé, c'est pour rire, on les aime bien les Belges !). Avec ses grosses pattes, il écrase tous les abrutis qui s'approchent de trop près. Pas mal, d'ailleurs, la grosse giclée de sang quand on tue un ennemi ! Le level d'après, on quitte la brute épaisse pour se lancer dans un tableau vertical enflammé, et la seule arme valide reste l'épée. Ou alors, les pouvoirs que possède notre chère petite protégée. Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'action est variée (elle peut même se retrouver sur un cheval !) mais la jouabilité est trop raide, le temps de réponse trop important et les graphismes trop... bizarres ! Le tout donne un jeu très moyen, pas nul, mais moyen. ■

« En vitrine à Tokyo » est réalisé par Crevette.


Dahna.

Dahna

SUPER FORMATION SOCCER ◆ SUPER FAMICOM ◆

La perfection aux masculins !

Encore une fois la Super Famicom nous fait rentrer dans une nouvelle dimension ! Sans prévenir, sans crier gare, elle vient d'accueillir LE jeu qui met au placard tout ce qui s'était fait auparavant en matière de simulation sportive. Ce jeu s'appelle Super Formation Soccer, il vient de sortir au Japoo, et il est carrément béton ! Petite visite comme si vous y étiez...

TOURS DE BALLES

Les amateurs éclairés se souviennent certainement de Formation Soccer sur la console NEC Core GrafX. Il s'agissait d'une véritable petite merveille qui s'imposait devant toute autre simulation de sport comme une réussite en terme d'ergonomie, de simplicité, de réalisme et surtout de plaisir de jeu. Mais voilà, la NEC a beau être la 8 bits la plus puissante et une console extraordinaire, elle s'est tout de même pris un petit coup de vieux avec l'arrivée de la Super Famicom. Les développeurs de chez Human, éditeur japonais, ont donc décidé de franchir le pas et de reporter ce titre fabuleux sur la 16 bits de Nintendo. Il n'a pas fallu longtemps pour que leurs programmeurs tombent sous le charme du mode 7 (le fameux mode graphique de la Super Famicom qui permet d'avoir accès aux déformations d'écran telles que le zoom et la rotation). Et le résultat est là, un jeu stu-pé-fiant!

LES MENUS SE METTENT A TABLE !

Dès l'allumage, on est accueilli par une intro que l'on est plus habitué à rencontrer sur une Neo-Geo que sur la console de « monsieur Tout-le-Monde » ! Deux footballeurs se dribblent comme dans un dessin animé, l'un d'eux shoote et la balle vous

3

4

5

saute au visage dans une rotatioo-zoom à couper le souffle ! Ça commence bien ! Les huit voix stéréo de la Super Famicom achèvent le tout en fixant la page de présentation. On est déjà accueilli par deux options, « Exibition » ou « Tournament » (simple match ou championnat du monde). Une fois dans l'une ou dans l'autre, un menu propose de jouer seul contre l'ordinateur, deux joueurs l'un contre l'autre ou deux joueurs contre l'ordinateur. Sobre et complet. Perfect ! Mais ce n'est pas fini, il reste, maintenant, à sélectionner la tactique de couverture du terrain par votre équipe. Plus ou moins d'avants, de centres, d'ailiers, d'attaquants... Là encore, c'est complet à mort. Et toujours plus fort, le menu d'après permet de configurer son équipe joueur par joueur (cette option reste valide pendant toute la durée du match !). Et comme si ce n'était pas assez, on termine en choisissant la durée du match ! C'est ce qu'on appelle du travail de pros...

COMME LES VRAIS !

Autant vous dire tout de suite qu'un match se gagne aussi grâce aux choix tactiques de prématch, cette séquence n'était donc pas à négliger. Mais la magie commence lorsque l'on pénètre sur le terrain. Le mode de vue choisi surprend ! On est presque au niveau des joueurs, avec une perspective du tonnerre, et l'on se dit : « Mais, comment va-t-on jouer ? ». L'arbitre siffle, et c'est là que l'on devient fou, halluciné, effaré... Et conquis ! Car il suffit d'avancer, pour voir le terrain défiler sous vos pieds comme si vous y étiez ! Les buts se rapprochent dans une perspective parfaite, réalisée à l'aide du zoom « hard » de la Super F. La fluidité de l'animation est surréaliste et dépasse les rêves les plus fous que puisse faire un joueur ! Mais, en plus, la jouabilité et le contrôle du ballon sont aussi fabuleux, voire encore mieux que sur la NEC ! Les passes, dribbles, sacks, un-contre-un, reprises de volée s'exécutent avec une facilité déconcertante ! Le réalisme est à son comble et le plaisir est maximum ! Que demander d'autre à une console ?

EN VITRINE A TOKYO

1 Une séance de penalty's
2 - Même les ballons sont shootés, en Argentine !
3, 4, 5, 6, 7 - Visite guidée du terrain en direct-live.

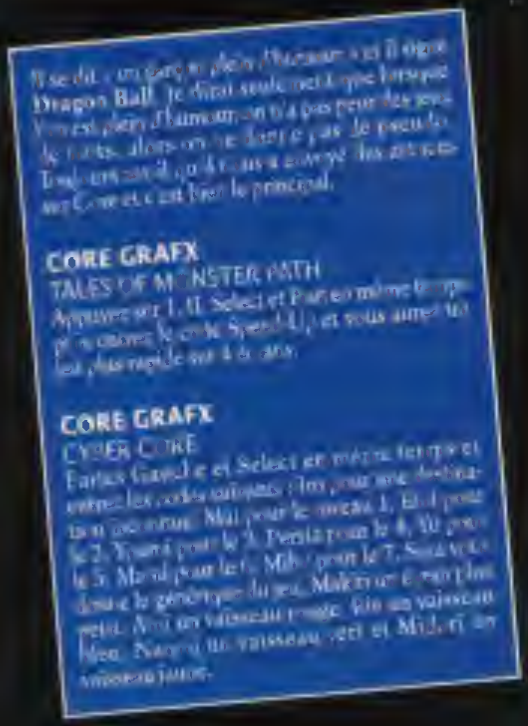
2

6

7

TRUCS en VRAC

Salut à tous. C'est encore sous une avalanche de courrier que je vous ponds ce 17e volet des célébrissimes Trucs en Vrac. Sans vous faire languir plus longtemps, je vous les communique.



[illegible] Dragon Ball. Je dirai seulement que lorsque [illegible] plein d'humour, on n'a pas peur des jeux [illegible] alors on ne donne pas de pseudo. [illegible] Core et c'est bien le principal.

CORE GRAFX
TALES OF MONSTER PATH
Appuyez sur 1, II, Select et Pan en même temps [illegible] Speed-Up et vous aurez un [illegible] plus rapide sur 4 écrans.

CORE GRAFX
CYBER CORE
Faites Gauche et Select en même temps et [illegible] les codes suivants : [illegible] pour une destination inconnue. Mai pour le niveau 1, Etoi pour le 2, Yoami pour le 3, Persia pour le 4, Yu pour le 5, Mandi pour le 6, Miho pour le 7. [illegible] le générique du jeu. Makiri [illegible] un vaisseau rouge, Kin un vaisseau bleu, Naoyo un vaisseau vert et Midori un vaisseau jaune.

Zakari et le **Zkater Fou** ze zont miz à deux pour m'envoyer leurz aztuces Core. Bon, j'arrête de zozoter et je vous passe les trucs.

CORE GRAFX
ATOMIC ROBO KID
Quand il y a l'option « continue » appuyez sur 1, 2 et Run en même temps, vous obtiendrez l'écran de sélection des armes.

Laurent DAVID [illegible]

CORE GRAFX
ALICE IN WONDER FRAGILE LAND
[illegible]

TRUCS en VRAC

Et paf ! Devinez qui voilà. Mais oui, c'est bien l'homme inconnu qui (re)frappe à la porte de cette rubrique. Cette fois, c'est sur Core qu'il ne se fait pas connaître.

CORE GRAFX
CYBER CORE
Pour avoir les armes du orange, du vert et du jaune, prenez : orange, bleu, vert, vert, jaune, rouge et laissez-vous toucher jusqu'à devenir un simple insecte.

Il faut le faire, cette fois, c'est au tour de Sébastien **DAVID** d'avoir deux prénoms et pas de nom. Le mieux c'est que c'est aussi sur Core qu'il a trouvé ses astuces.

CORE GRAFX
VEIGUES
Pour le « Sound Test », appuyez sur 1 pendant la présentation, faites reset et avant la page de présentation, appuyez sur la diagonale haut-gauche et plusieurs fois sur Select en même temps. Pour le mode « continue » à la place de la diagonales haut-gauche, faites diagonale bas-gauche.

CORE GRAFX
SUPER VOLLEY-BALL
Pour faire un service qui monte jusqu'aux projecteurs, appuyez sur Haut, 1 et 2 en même temps et la même chose au moment de frapper la balle.

Nicolas **SALSATICO** [illegible]

CORE GRAFX
[illegible]

NES
PUNCH OUT
[illegible]

Tiens, en voilà un qui nous donne son nom et son pseudo. Le problème est qu'il a oublié de donner son prénom. Bon, du moment qu'il y a ses astuces. Au fait, son nom c'est **G. PIEMONTE** et son pseudo Bolt Thrower.

CORE GRAFX
PSYCHO CHASER
Pour avoir un écran divisé en quatre, faites 1, 2 et Run en même temps pendant la page de présentation puis appuyez environ 35 fois sur Select de façon à faire des resets jusqu'à l'apparition des quatre écrans. Après cela refaites 1, 2, Run et Select pour avoir une vitesse normale et 1, Run et Select ou 2, Run et Select pour avoir une super vitesse. Toujours après les 35 resets appuyez 7 fois sur Select (l'écran doit scintiller 7 fois), puis sur Run pour aller au menu des musiques. Prenez alors le Sound 1F puis appuyez 8 fois sur Run, et vous pourrez choisir les niveaux. Ensuite 1 et Run vous rend invincible et 1, 2, Select et Run vous fait voir le générique de fin. D'autre part, au 3e niveau, si vous détruisez beaucoup d'ennemis vous pouvez avoir un bonus secret : c'est une espèce de virgule dans un carré. Ce bonus donne deux tirs à la fois et des tirs multidirectionnels.

C'est sur Veigues que **Gérald ANGUS** s'est éclaté, et comme tout joueur qui se respecte, il nous a envoyé ses trucs.

CORE GRAFX
VEIGUES
Pour tuer le 1er monstre de fin de niveau, tirez dans sa partie inférieure en gris. Pour le 2e monstre, il faut renforcer le « Field Punch » un maximum. Renforcer le rayon de poitrine pour le 3e monstre. Quant au 4e, il faut aussi renforcer le rayon pectoral (Vic) et se placer légèrement à droite, de manière à être pratiquement collé au robot, ne pas s'arrêter de tirer et le robot se désintègrera.

Il s'appelle **FEINDERS**, et je ne sais pas si c'est son nom ou un pseudo. Bref, de toute façon, il a des trucs à nous communiquer.

GAME BOY
TENNIS
Pour battre vos adversaires, il faut lober et volleyer sans cesse.

TRUCS en VRAC

Eh bien Gargoyle's Quest est à l'honneur ce mois-ci. Cette fois, c'est **Matthieu LEROUX** qui nous envoie sa méthode.

GAME BOY
GARGOYLE'S QUEST
A n'importe quel endroit du parcours, quand vous vous battez contre les gorilles cornus, il faut leur tirer plusieurs fois dans le corps en évitant leur tête pour les tuer.

Martial BERTOMEU a été loin sur Hyper Lode Runner. De ce fait, il nous confie ses codes. Aligato Martial (merci en japonais).

GAME BOY
HYPER LODE RUNNER
Voici quelques codes : Nv 20, TT-6637 Nv 21, WG-6702 ; Nv 22, YT-6767 Nv 23, CU-2736 ; Nv 24, FH-2801 Nv 25, HU-2866.

Sylvain DEBIZET [illegible]

GAME BOY
GARGOYLE'S QUEST
[illegible] NEAN - ARXY.

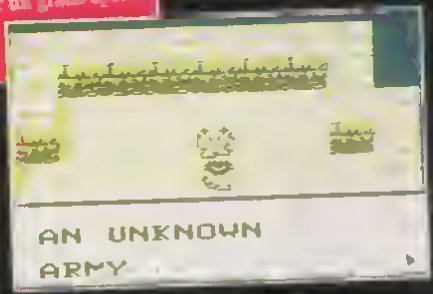
NES
DOUBLE DRAGON
[illegible] Gauche, Gauche, [illegible] Select, Select, Start.

Mattieu LUBAT s'est battu comme un chef sur sa Game Boy, et c'est tant mieux, car voici ses trucs.

GAME BOY
BURAI FIGHTER DE LUXE
Voici les codes en mode Albatros Niveau 2, AGNC, Niveau 3, BEHB, Niveau 4, DIBF ; Niveau 5, JGJA.

De son côté, Destroyer n° 2 a tout pété dans **Gargoyle's Quest**. Ce qui lui a permis de nous envoyer ses trucs.

GAME BOY
GARGOYLE'S QUEST
Les ailes du Faucon (The Wings of the Falcon) sont au-dessus du deuxième village. D'autre part, dans le village des quatre maisons, avant le pont, vous pourrez troquer huit « vials » contre un talisman de cyclone, mais vous pouvez en trouver un gratis après la porte à droite.



Richard LEVEQUE est sorti de son évêché (c'est au fond du couloir à droite) pour nous communiquer ses trucs. Que Dieu le bénisse.

GAME BOY
WIZARDS AND WARRIORS X : FORTRESS OF FEAR
A la fin du niveau 1-1, prenez la porte du bas, cela vous rapportera trois pierres précieuses, de la nourriture et un Kuros Miiature (vie). Par ailleurs, au niveau 1-2, après la portion sur le pont en bois vous arrivez au passage de la chauve-souris géante. Au lieu de partir sur la droite, restez sur la petite plate-forme et sautez en haut à gauche. Vous atterrirez dans une pièce où se trouve un coffre-fort, de la nourriture et deux pierres précieuses. Ensuite, continuez encore sur la gauche en sautant sur le haut du mur, vous arriverez dans la dernière pièce secrète avec une pierre précieuse et un Kuros.

TRUCS en VRAC

Vous voulez un sportif ? Eh bien Laurent **LO-SCHIAVO** en est un, car voici ses astuces pour Track'N Field 2.

NES

TRACK'N FIELD II

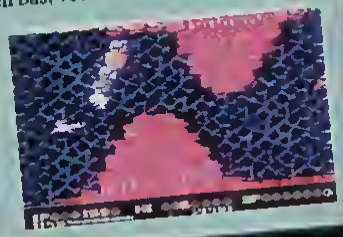
Quelques petites aides sur certaines épreuves. Escrime : voici une ruse pour vaincre votre adversaire. Lorsqu'il vous donne un coup d'épée, parez-le en appuyant sur B puis d'un seul coup appuyez sur Bas et A et vous le toucherez. Triple saut : pour faire un bon saut, utilisez les angles 45° à 50° pour le premier saut, 45° pour le deuxième saut et 50° pour le troisième saut. Plongeon : appuyez sur A le plus vite possible et faites des « sauts en boule » en appuyant sur B, puis appuyez sur B et Haut pour faire des « sauts de carpe ». Essayez de faire une série de chaque dans le même plongeon puis mettez la manette en Bas. Barre fixe : pour ne pas tomber lorsque vous atterrissez, il faut appuyer sur A le plus vite possible.

Yeah ! C'est **Rod MAURICE** qui nous envoie ses trucs tout droit de chez lui.

NES

LIFE FORCE

Au niveau 1, avant d'arriver à Golem vous devez détruire une grande zone cellulaire qui se reconstitue derrière vous. Si vous allez en haut, vous aurez 5 000 points de bonus. Si vous allez en bas, vous aurez un 1up.



Gregory est enfin sorti de son sac pour nous envoyer ses astuces. Merci qui ?

NES

METAL GEAR

Pour franchir la « Maze Zone », faites Gauche, Gauche, Haut, Gauche. De plus, pour avoir le « Rocket Launcher » et le « Compass », tuez tous les chefs et délivrez tous les « Drs Petrovitch » des buildings précédents, délivrez la fille building 4, puis appelez Jennifer au 120.48 devant les portes.

NES

CASTLEVANIA

Au stage 5, restez sur place et tirez les « têtes de méduses », au bout d'un certain temps un boomerang apparaîtra.

Ludovic TOUSSAINT n'a pas besoin de prier tous les saints pour pouvoir passer les niveaux de Metal Gear et, en plus, il trouve des trucs.

NES

METAL GEAR

Pour pénétrer dans le building 2, enfilez seulement l'uniforme ennemi qui se trouve au building 4.

Jérome BOUE envoie une sacré bouée de sauvetage à tous ceux qui n'arrivent pas à passer le premier niveau de TMNT.

NES

TEENAGE MUTANT HERO TURTLE

Pour battre Rocksteady, le monstre du 1er niveau, faites un saut périlleux au-dessus de lui dès qu'il vous attaque, puis sautez sur les cageots. Ensuite utilisez Donatello pour le frapper.

TRUCS en VRAC

KARIM ATI-MATOUK [illegible]

NES

PRO WRESTLING

[illegible]

NES

MS ICARUS

[illegible]

NES

METROID

[illegible]

C'est grâce à **Geoffrey CATELLA** que vous saurez tout sur Ghosts'n Goblins (jeu mythique s'il en est). Alors merci qui ?

NES

GHOSTS'N GOBLINS

Voici comment passer les monstres de fin de niveau. La licorne : tenez-vous éloigné d'elle, baissez-vous et n'arrêtez pas de tirer, même si elle sort de l'écran. Le dragon : détruisez d'abord son corps et terminez par la tête (environs 10 coups). Satan : n'arrêtez pas de vous déplacer tout en tirant sur lui. Attention ! il est invulnérable quand ses ailes sont refermées. Lucifer : sautez et tirez dans sa tête tout en avançant et en reculant pour éviter ses tirs.

Julien CELOTTO nous a envoyé ses trucs par voiture pour que nous puissions vous les communiquer.

NES

DOUBLE DRAGON II

Dans la mission 5 pour tuer les deux « gros lards » avant le train, il faut se mettre près de la porte et faire des tourbillons. Pour passer les plates-formes de la mission 6, il faut sauter sur chacune en attendant que la précédente commence à disparaître.

Olivier COUSIN n'a pas besoin de son frère pour jouer sur sa Nes, il joue sur les deux paddles en même temps.

NES

SKATE OR DIE

En High Jump, pour aller de plus en plus haut, il faut brancher les deux manettes et sur chacune aller de haut en bas le plus vite possible.

Lui, il a pris un pseudo (ça faisait longtemps !) et je ne sais pas s'il est sclérosé, mais, en tout cas, **W. Ascl Rose** nous a envoyé ses trucs.

NES

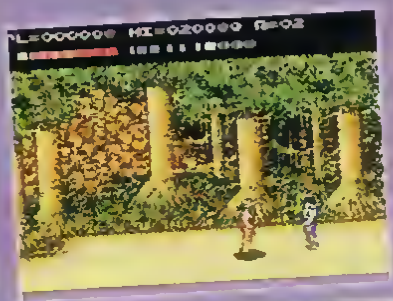
DOUBLE DRAGON II

Quand Game Over apparaît sur l'écran, utilisez la séquence suivante pour continuer : Haut, Droit, Bas, Gauche, A et B.

TRUCS en VRAC

Sébastien (t'auras du boudin) **BOYER** a l'âme d'un explorateur et c'est pour cela qu'il s'est mis à Bayou Billy.

NES
ADVENTURE OF BAYOU BILLY
Pour gagner une vie, il faut terminer le practice mode driving, et pour gagner un morceau de viande régénérant la vie, il faut finir le practice mode combat.



Encore et toujours des astuces pour Castlevania, cette fois c'est **Brice CHAMBAT** qui nous les envoie.

NES
CASTLEVANIA
Au stage 5, il y a une longue plate-forme. Longez jusqu'à voir deux briques. Montez dessus et attendez sans bouger quelques secondes, un coffre apparaîtra. Après avoir monté le grand escalier du stage 7, vous verrez un escalier dans l'air, en bas, il y a deux briques et à côté quatre briques avec une bougie. Accroupisez-vous sur la quatrième brique et vous verrez apparaître une bourse.

Tiens un revenant ! **Yannick FLEURIT** nous avait déjà envoyé un joli bouquet de trucs. Eh bien, il récidive, mais cette fois avec une seule fleur, euh truc !

NES
DOUBLE DRAGON II
Au niveau 4, quand vous arrivez au tapis roulant, sautez sur l'autre tapis et entrez dans la porte de gauche en appuyant sur Haut.

Et c'est grâce à **Laurent GRAÇA** que vous réussirez peut-être à terminer Goonies 2.

NES
GOONIES II
Dans le monde de l'eau, lâchez une bombe dans le premier creux, une porte apparaîtra et un homme vous donnera une vie suplémentaire.

Antoine CHAMBILLE roule sa bille sur la console Nes, voici quelques-uns de ses trucs.

NES
CASTLEVANIA II : SIMON'S QUEST
Pour tuer Vampira, il suffit de lui envoyer sans cesse le poignard d'or.

NES
RUSH'N ATTACK
Certaines des mines révèlent, si vous les détruisez, des passages secrets.

Cyril PAPEGAY nous prouve que l'on peut-être heureux comme un pape lorsque l'on jouit sur une Nes, voici ses découvertes.

NES
GOONIES II
Voici le code pour avoir 6 goonies et tout l'équipement : S'GNY4W'IN"!'F.

TRUCS en VRAC

Olivier PERRET est peut-être le fils, le neveu ou le grand-père de Pierre (pas de Pedro le rédac-chef mais de Pierre Perret). Ça ne l'empêche pas de nous envoyer ses trucs.

NES

SOLOMON'S KEY

Les étoiles de David se trouvent dans les salles suivantes : 9, 13, 17, 19, 21, 29, 46, 47. Les signes des constellations, eux, se trouvent dans les salles 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40, 44, 48. Grâce à ces signes et ces étoiles vous obtiendrez de nombreuses salles cachées, ainsi que les deux conjurations du temps et de l'espace, et vous pourrez enfin accéder à la salle de la princesse

Gregory THOUVENIN sait comment terminer Faxanadu et voici comment il fait.

NES

FAXANADU

Pour détruire le dernier monstre, il faut utiliser la magie de la lance.

Julien ANTHORE a, au contraire, eu tout à fait raison de nous envoyer ses trucs sur Master System, car maintenant ils sont publiés.

MASTER SYSTEM

CYBORG HUNTER

Pour battre Gastar dans le niveau E, il faut ramasser les bombes pour pouvoir les utiliser contre lui et prendre le psycho gun. Dans le noir il faudra utiliser le light gun.

Fabien LECRON nous a sorti de derrière les fagots ses trucs sur Nes. C'est par ici :

NES

BIONIC COMMANDO

Pour avoir la mitrailleuse de feu, il faut tout d'abord aller dans la zone 1 avec le parachutiste rouge. La croix le méfiant est le lance-roquette. Allez ensuite jusqu'à la seconde porte sans passer à proximité. Arrivé là, vous parlez au personnage habillé en blanc qui se trouve à droite, répondez oui à la question, entrez et la mitrailleuse est à vous.

NES

ZELDA

Voici comment avoir les trois cœurs cachés dans chacune des quêtes de ce jeu. Première quête : allez quatre fois à droite par rapport au départ et utilisez les bombes pour le mur du cœur. Pour le deuxième faites de haut, haut, haut, gauche par rapport au départ et en bas les la troisième allez à partir de la droite, quatre en troisième, allez quatre fois à droite, cinq fois en haut et encore une fois à droite puis explosez le bloc du centre à droite. Deuxième quête : à partir du level 3 de la quête 1, allez une fois à droite et utilisez pour le deuxième cœur. Le troisième se trouve dans le cimetière en haut à gauche et prenez une clé.

TRUCS en VRAC

[illegible]

MEGADRIVE
ALTERED BEAST
[illegible]

MEGADRIVE
[illegible]
[illegible]

Denis DEMUYNCK habite Lille, ville chère à Crevette. Et de là-haut, il nous envoie ses trucs.

MASTER SYSTEM
PSYCHO FOX
Il y a un passage secret dans le monde 4-3 Il faut tout le temps monter jusqu'à l'endroit où se trouve un nuage avec des fleurs dessus. Ne prenez pas l'escalier de nuages mais continuez et, quand il n'y a plus rien, laissez-vous tomber avec un peu d'élan. Vous vous retrouverez sur des ressorts côte à côte. Mettez-vous au bord et frappez, la première bouche vous menant au 7-1 et la seconde au 5-1.

Je ne sais pas si Jean-François LAC a gazé pour terminer ses jeux, mais en tout cas il nous en a envoyé un certain nombre.

NES
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Lorsqu'un ou plusieurs de vos héros ont leur niveau d'énergie endommagé, il vous suffit de trouver une porte ou une bouche d'égout [illegible] sans arrêt jusqu'à ce que vous ayez [illegible] toute l'énergie de vos tortues (ce truc marche aussi pour les cordes et les missiles). [illegible] lorsque vous êtes de la [illegible] et qu'un tank [illegible] de vous toucher, appuyez sur Select pour sortir de votre véhicule et tous vos ennemis disparaissent, sauf les piétons. Attention ! ce truc ne marche pas à tous les coups.

NES
TRACK AND FIELD II
Dans certaines épreuves [illegible] le saut à la perche ou le saut de haies, il faut appuyer le plus vite possible sur le bouton A. [illegible] technique qui vous fera prendre encore plus de vitesse [illegible] vous le pouvez. [illegible] le tir [illegible] pour vous faciliter le tir [illegible] vers le haut [illegible] vers le bas, faites comme si elle ne pouvait se déplacer qu'horizontalement. Au [illegible] des le début du combat, donnez un coup de pied en vous retournant en faisant [illegible] et en appuyant sur le bouton de coup de pied. Si vous faites cela lorsque votre [illegible] est en l'air, vous lui enlèverez presque toute son énergie.

NES
DRAGONBALL
Au niveau du gang des lapins, allez d'abord dans les différentes maisons pour récupérer les sept carottes, puis revenez tout à fait au début et suivez le lapin qui semble devant vous. Ne le perdez pas de vue car sans lui vous ne pourrez pas entrer dans la maison où se trouve le chef du gang des lapins.

Mickael GANGOLFI ne joue pas au golf, mais bien sur sa Nes où il a trouvé des trucs.

NES
DUCK HUNT
On peut jouer à deux joueurs en prenant dans le jeu un canard. Un joueur prend la manette pour diriger le canard pendant que l'autre tente de lui tirer dessus.

TRUCS en VRAC

Tiens encore **Jean-François LAC** et toujours pour des astuces Nes. Bon bah, les voilà.

NES
LIFE FORCE
Voici les différents trucs pour vaincre les moostres de fin de niveau Golem : mettez-vous le plus à gauche de l'écran et lorsque le premier bras du golem vous attaque, ne bougez surtout pas. Attendez que son second bras sorte pour tourner autour de lui dans le sens contraire des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que son œil s'ouvre, puis tirez-lui dedans tout en continuant à tourner. Si vous vous faites coincer dans un coin de l'écran, tournez dans le sens opposé. Intruder : placez-vous tout à fait en bas à gauche de l'écran, attendez que son œil s'ouvre puis lorsqu'il est le plus vers le haut, allez rapidement vers la droite de l'écran et tirez dans les protections qui sont devant son œil. Lorsqu'il redescend, revenez à votre position idéale, etc. Si vous êtes kamikaze, vous pouvez aussi, lorsque les trois barres de protection ont sauté, vous faufiler dans le petit espace ainsi obtenu et tirer encore plus vite dans son œil. Cruiser Tetron : il faut se mettre le plus à gauche possible et tirer dans sa gueule tout en évitant ses boules de feu. Giga : il faut lui tirer dans la bouche lorsque celle-ci est ouverte. Il est très important de le détruire le plus vite possible, car sinon ses yeux vont sortir de ses orbites et vont venir vous attaquer. Tutankhamanattack : lorsque son œil se met à clignoter, tirez lui dedans et, quand vous apercevrez les premiers projectiles qu'il vous envoie, plongez vers le bas. Ensuite, revenez à votre position initiale et recommencez. S'il se met à bouger vers la gauche, il faut aller en bas à droite et attendre qu'il revienne à sa position initiale avant de reprendre la vôtre. Cœur et Ame de Zelos : pour battre le serpent, déplacez-vous horizontalement sur le bas de l'écran, puis tirez lui dans la gueule, tout en évitant ses boules bleues. Une fois détruit, tirez dans l'œil au cœur de Zelos.

NES
GOLF
Voici un truc réservé aux joueurs possédant un assez bon niveau Sachez, si vous voulez être très précis dans vos coups, qu'une petite barre blanche équivaut à 12 mètres.

David DUPREY (ou de loin) nous a communiqué ses trucs pour Golvellius. Eh bien, les voici.

MASTER SYSTEM
GOLVELLIUS
Le chef de fin se trouve sous un arbre mort où il y a deux pierres, il faut taper celle de droite et un trou apparaîtra. On arrive avec 18 potions maximum devant le chef. Mais si vous allez dans la mer en dessous, là où il y a des requins, vous pouvez acheter une 19e potion. Elle ne s'inscrira pas, mais vous serez invulnérable.

Il [illegible] présent que dans les autres numéros. [illegible] de faire des ravages. Cette fois, c'est sur Master System qu'il a exercé son art.

MASTER SYSTEM
MICKEY MOUSE
Une vie se trouve à la deuxième partie du monde des jouets. A l'endroit où il y a deux [illegible]. Il faut sauter juste avant la marche, et un coffre apparaîtra, contenant la vie.

Et c'est encore une fois grâce à l'homme inconnu que vous pourrez tenter votre chance dans un jeu vidéo. Mais que ferait-on sans lui.

MEGADRIVE
LAST BATTLE
Pour battre le boss de fin de niveau du premier chapitre, il faut lui donner des coups de poing en étant accroupi lorsqu'il saute vers vous. Pour l'achever, il faut lui redonner des coups de poing, mais debout cette fois-ci.

MEGADRIVE
ESWAT
Au 7e niveau, lorsque vous arrivez aux deux humanoïdes du 2e niveau, tuez-les. Le sol explose sous vos pieds et vous allez tomber : débrouillez-vous pour atterrir là où va se matérialiser le boss. Il apparaîtra sur vous et vous allez entendre le signal qui indique que vous vous faites toucher, mais en fait vous n'en perdez pas. Mettez-vous alors en super et sautez en tirant sur les deux de couleurs pour le tuer.

TRUCS en VRAC

C'est au tour de **Christian CHESNEAU** d'avoir l'honneur et l'avantage d'entrer dans cette somptueuse (n'ayons pas peur des mots) rubrique.

MASTER SYSTEM

YS

Si vous chercher l'épée de Creria, ne la cherchez plus car c'est la « Silver Sword ».

MASTER SYSTEM

ULTIMA IV

Il y a dans la baie sud de Brittania, un objet (le « wheel ») qui donnera plus de puissance à votre bateau. Vous trouverez le « Skull » en lat. P-F, long. M-F. Pour le détruire, allez sur l'île noire sur le centre des volcans. La « night shade » se trouve en (J-F, C-O). Vous trouverez le « mandrake » dans les marais de la plaine sanglante. La pierre blanche est sur les monts Serpents Spine. Pour faire l'« Ice Ball » faites : Black Pearl plus Mandrake. Le « Hotrn » se trouve sur une petite île au bout de « Spirit Woodt ». Le « Shrine » de la spiritualité est découvert en prenant la pierre de lune près de

Minoc. Le pouvoir « sleep » requiert « ginseng » et « spider silk ». Les cloches se trouvent en (N-A, L-A). Le livre est dans la seule bibliothèque de Brittania. Le chandelier se trouve à Winsdon dans la chambre de l'ankh, en passant dans un passage secret. Dans l'« Altar Room » du courage, utilisez les pierres rouge, orange, pourpre et blanche. Dans celui de l'amour, utilisez les verte, jaune, orange et blanche. Dans celui de vérité (truth), ce sont les pourpre, verts, blanche et bleue qu'il faut utiliser. Certains objets ne peuvent être trouvés que par les nuits les plus noires.

CORE GRAFX

BURNING ANGEL

Pour avoir une puissance de feu double, mettez-vous en mode deux joueurs, appuyez à droite de la manette jusqu'à ce qu'un des joueurs soit à l'écran.

NES

[illegible]

NES

MEGAMAN

[illegible]

NES

SEGA

[illegible]

TRUCS en VRAC

Ouf ! C'est terminer. Hein ! Qui m'appelle ? Mais qui l'eût cru (stacé !), c'est l'ami Crevette, qui, comme il se doit, arrive à la rescousse. Bon, pour changer, je lui laisse la parole, euh la plume, euh le clavier, euh...

CREVETTE A LA RESCOUSSE

Salut les kids voici, une nouvelle fois, mes quelques trucs glanés par monts et par vaux ou trouvés à la rédaction... En guise de bonus track !

MEGADRIVE

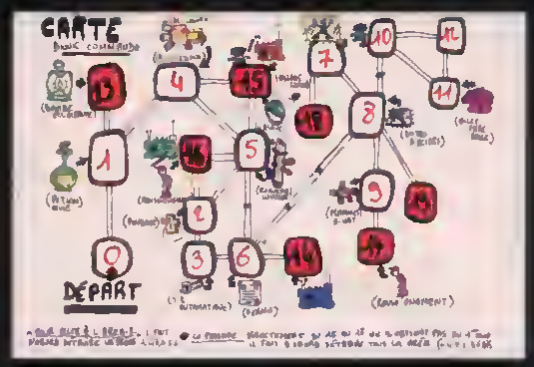
TOE JAM AND EARL

Si votre niveau d'énergie est au plus bas, utilisez les ailes d'Icare (Icarus Wings), le rocket skates, dans le Level 1, pour aller, quel que soit le chemin que vous prenez, dans le coin le plus au sud-ouest de la carte. Vous arriverez sur île. Le centre de cette île est un trou ! Tombez dans le trou, et vous atteindrez le level zéro. Là, vous trouverez un snack-bar. Allez-y, appuyez vers le haut et le patron vous donnera un verre de limonade. Buvez-le et vous aurez une vie gratuite ! A côté du snack il y a une marmite et des vahinés qui dansent à côté. Sautez dans la marmite à l'aide de la croix de direction du paddle, restez dedans, « discutez le bout de gras » avec les vahinés et vous allez voir votre niveau de vie se remplir. Après cela, il suffit de sauter dans le vide, hors de ce level secret et vous retournerez au level le plus élevé que vous avez visité !

LYNX

SCRAPYARD DOG

Pour aller directement au Forest World, allez aux WC près du bureau bleu dans la deuxième décharge. Appuyez sur direction bas pendant que vous restez sur les WC. Une porte apparaît, frappez à cette porte, et vous allez vous retrouver directemeot dans la forêt.



MEGADRIVE

JOHN MADDEN FOOTBALL 92

[illegible]

[illegible] Laurent Berengier et hélas Les Marcels [illegible] Wilfried Lebert [illegible]

[illegible]

Les « Trucs en Vrac » sont rédigés de façon divine par Crevette et Wonder Fra.

Pour nous écrire :
Wonder Fra « Trucs en Vrac »
Player One,
31, rue Ernest-Renan,
92130 Issy-les-Moulineaux

Le n° 1 des jeux vidéo

MICROMANIA NICE — NOUVEAU à NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2 — NOUVEAU
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile . M° George V . Tél 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*

* Sauf consoles

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

Attention ! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

PL 10	Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	(Attention ! Consoles 60 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑	Total à payer =	F

Nom
Adresse
Code postal Ville Tél.

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ../..... Signature :

Règlement Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux ❑ PC Comp ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Lynx II ❑ Game Boy ❑ Megadrive ❑ Gamegear ❑ Sega

NOUVEAU

La CONSOLE MEGADRIVE

(française) avec 1 manette de jeux

949F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

MICROMANIA

LES HITS MEGADRIVE

DONALD DUCK (Plateforme) 425F

GOLDEN AXE 2 (Arcade) 449F

Sonic Hedgehog (Platef.) 395F

Street of Rage (Arcade) 395F

Lakers VS Celtics (Basket) 449F

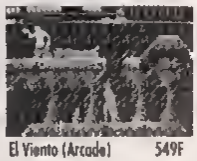
EA Hockey (Sim.) 475F

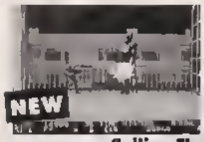
F22 Interceptor (Sim. Vol) 475F

Mercs (Arcade) 475F

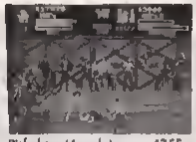
Road Rash (Moto) 475F

Thunderforce 3 (Arcade) 449F

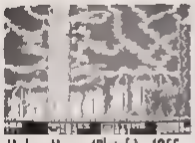

El Viento (Arcade) 549F



Rolling Thunder II (Arcade)


Pitfighter (Arcade) 475F

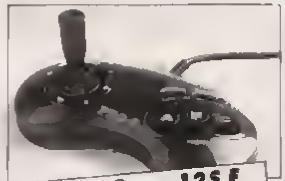
Super Monaco GP (F1) 395F


Mickey Mouse (Platef.) 425F

Out Run (Course Auto) 475F

LES HITS MEGADRIVE SUITE

Joe Montana 2 (Foot Amer.)	499F	Alien Storm (Arcade)	395F
J Buster Boxing (Sim.)	449F	World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Immortal (Action)	475F	Spiderman (Arcade)	425F
Toe Jam and Earl (Arcade)	449F	Centurion (Stratégie)	475F
Fantasia (Plateforme)	425F	688 Attack Submarine	475F
Mario Lemieux Hockey	475F	Wrestler War (Sim Catch)	395F
Phantasy Star 3 (Aventure)	599F	Street Smart (Arcade)	449F
Shadow of the Beast (Action)	599F	Populous (Strategie)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F	J. Madden Football (Foot Amér.)	449F


Manette Pro 2 125 F
NOUVEAU ! Le stick adaptable
livré GRATUITEMENT

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

DEMENT !!!

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 3

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

Les 30 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!

Abrams Battle Tank (Action)	449F	Hard Driven (Course Auto)	449F	Mystic Defender (Arcade)	395F	Super Volleyball (Sim.)	395F
After burner 2 (Arcade)	395F	Marvel Land (Arcade)	499F	Pacmania (Arcade)	449F	Turrican (Arcade)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	315F	Might and Magic	599F	PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F	Valis 3 (Arcade)	499F
Batman (Plateforme)	449F	Midnight Resistance (Arcade)	449F	Shinning and Darkness	599F	Wings of War/Gynoug (Arc.)	449F
Budokan (Arts Martiaux)	449F	Miss Pacman (Arcade)	449F	Starflight (Espace)	599F	Wonderboy 3 (Plateforme)	395F
Dick Tracy (Plateforme)	475F	Moonwalker (Arcade)	395F	Strider (Arcade)	475F		
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F	Musha (Arcade)	449F	Super Thunderblade (Arcade)	395F		

Prix valables sauf erreur d'impression. Dans la limite des stocks disponibles.

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

990F

Titres disponibles

Galaga 91 (Arcade)	245F
Gear Stadium (Baseball)	245F
Garby	245F
Griffin	245F
Head Buster	245F
Magical Puzzle Popplis (Arcade)	295F
Mappy (Plateforme)	245F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Woggen Land	245F
Chase HQ (Arcade)	295F
Sokoban (Reflexion)	245F

A paraître

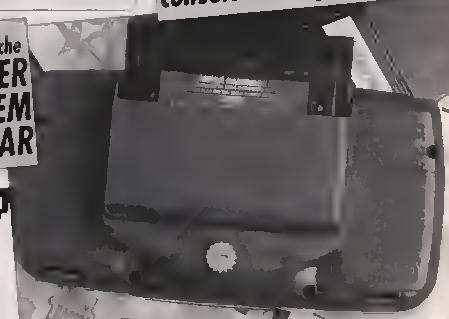
Golden Axe (Arcade)
Rainbow Island (Plateforme)
Crackdown (Arcade)
Dynomite Duke (Arcade)

GENIAL

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR

195F



TOP GAMEGEAR

Donald Duck (Plateforme)

Mickey Mouse 245F

Shinobi 245F

Out Run 245F

G Loc 245F

Wonderboy 215F

Super Monaco 215F

Sonic Hedgehog (Plateforme)

Dragon Crystal 245F

Leaderboard 245F

Space Harrier 245F

Factory Panic 215F

Put and Putter 215F

Fantazy Zone 245F

Hiuga Gaiden (Arcade)

Rastan Saga 325F

Joe Montana 215F

Woody Pop 215F

Slider 295F

Solitaire Poker 245F

Psychic World 215F

La Console SEGA MASTER SYSTEM II

+ Alex Kid
+ 1 Manette de Jeux

490F

NOUVEAUTES

Dragon Crystal	345F
Running Battle	345F
G Loc	345F
Line of Fire	345F
Sega Chess	395F
Bonanza Bros	345F
Shadow Dancer	345F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

TOP 20 SEGA

Sonic Hedgehog	345F
Mickey Mouse Castle.	345F
Moonwalker	345F
Mercs	425F
Populous	295F
World Cup Italia 90	285F
Speedball	215F
Spiderman	345F
Wonderboy 3	345F
California Games	295F
Psycho Fox	325F
Xenon 2	295F
Back to Future 2	295F
Heavy Weight Champ.	345F
Golden Axe Warrior	345F
Pacmania	305F
Double Dragon	345F
Bubble Bobble	295F
Gauntlet	345F
Super Monaco GP	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS

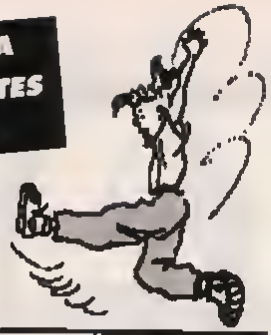
(avec pistolet) + Alex Kidd + Operation Wolf	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F

Ace of Aces	345F	Dick Tracy	345F	Out Run 3D	315F
After Burner	325F	Double Hawk	295F	Paperboy	325F
Alex Kidd in S.W	345F	Dynamite Duke	345F	Phantazy Star	295F
Alex Kid Lost Star	295F	E Swat	295F	Psychic World	295F
Alex Kid H T V	285F	Fantazy Zone 2	295F	Rampage	295F
Altered Beast	345F	Forgotten Worlds	345F	Rastan Saga	295F
American Pro Foot.	295F	Ghostbusters	345F	R Type	295F
Basketball Night	295F	Ghouls n Ghost	345F	Strider	345F
Battle Out Run	345F	Golden Axe	345F	Summer Games	315F
Black Belt	285F	Golfe Mania	345F	Tennis Ace	275F
Casino Games	295F	Galvalius	325F	Thunderblade	295F
Clown HQ	325F	Great Basketball	285F	Time Soldiers	295F
Cloud Master	295F	Impos. Mission 2	325F	Vigilante	275F
Cyber Shinobi	345F	Indiana Jones	345F	Wonderboy	285F
Cyberg Vomar	285F	Joe Montana Foot	345F	Wonderboy M.L.	295F
Danan	285F	Lord of the Sword	325F	World Soccer	285F

La LYNX II
La portable couleur de Atari (seule)
790F
3615 MICROMANIA !!!
DES JEUX DEMENTS ET DES SUPER CADEAUX A GAGNER !!
LYNX
ATARI
Ninja Gaiden 250F
Rill and Ted's 290F
Chekered Flag (Arc.) 290F
Turbo Sub 290F
Viking Child 290F
California Games 290F
STUN Runner 290F
Scrapyard Dog 290F
Hard Drivin 290F
Electrorop 250F
Slime World 250F
Rygar (Arcade) 290F
Gauntlet (Arcade) 250F
Zarlord Mercenary 250F
Paperboy (Arcade) 250F
Kenophobe (Arcade) 250F
Pacland 290F
Vindicator 290F
Miss Pac Man 250F
APR (Arcade) 290F
Robo Squash (ARC.) 250F
Rampage (Arcade) 290F
Blue Lightening 250F
Chip Challenge 250F
Gates of Zendocon 250F
Shangai (Reflexion) 250F
Blex (Reflexion) 290F
Road Blasters 290F
Block Out 250F
Ishido (Aventure) 290F
ADAPTATEUR AUTO 190F
Vous permet de jouer ans utiliser des piles dans une voiture
SAC LYNX 190F
Vous permet de ranger votre console, les accessoires et des jeux.
SACOCHE LYNX 110F
Vous permet de ranger votre console et des jeux.
PARE-SOLEIL LYNX (Lynx 2) 45F
Evite les reflets desagréable sur l ecran de votre machine

A PARAITRE
Termiontor 2 (Arcade)
Hudson Hawk (Arcade)
Beetle juice (Arcade)
Days of Thunder (Auto)
Jordan VS Birds (Basketball)
Billy E Fost Track (Course Auto)
Soccermania (Foot)
Megaman 2 (Plateforme)
Noscar (Auto)
Cycle Grand Prix (Course Moto)

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !



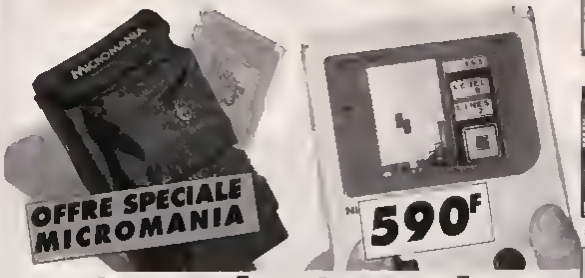
CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F

MICROMANIA

Ninja Gaiden (Arcade) 275F

Double Dragon 2 (Arcade) 275F

Kobocop 2 (Action) 275F

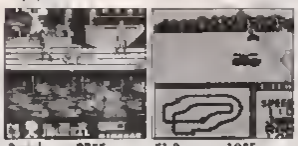


La Console Gameboy + Tetris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

+ Les Ecouteurs Stéréo

NBA All Star Chall 275F RC Pro Am 275F

Popeye 2 215F Blades of Steel 275F


Punisher 275F F1 Race 195F

Northstar Ken 275F Contra/Oper C 195F

The Simpsons (Arcade) 275F

Rogger Rabbit 275F

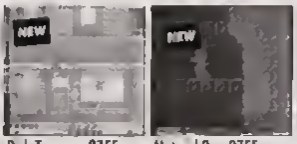
Final Fantasy Ad. 345F Turrican 275F

Megaman 275F

F1 Spirit 245F Pacman 245F

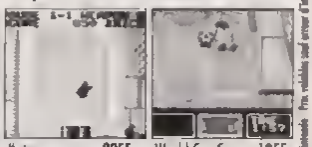
Turtles Ninja 2 (Arcade) 275F

Bugs Bunny 2 275F



Dick Tracy 275F Metroid 2 275F

Castlevania 2 275F


Batman 225F World Cup Soccer 195F

Battle Toads (Arcade) 275F

Final Fantasy 2 345F

Marble Madness 275F Mickey Dang Ch. 275F

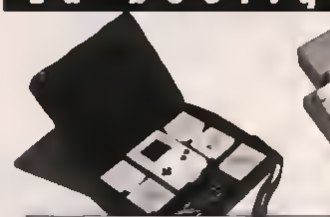
WWF Super Stars 275F

Bo Jackson (Sport)275F Hunt for Red Oct. 245F

TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

La boutique du Game Boy



GAME LIGHT 119F
Eclaire l'écran de votre Game Boy.

LIGHT PLAYER 175F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

SACOCHE DYNA 275F
En tissu plastifié pour ranger votre Game Boy et 15 jeux.

Chaque mercredi vers 18h sur FR3 et le dimanche à 10h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

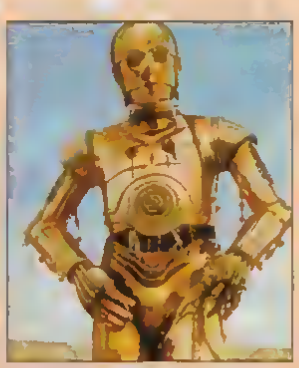
2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

Game Boy est une marque déposée de Nintendo. Prix valables sauf erreur d'impression. *Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

STAR WARS

Quand la NES fait son cinéma, l'espace devient... infini !

Pour bouleverser Hollywood et modifier l'histoire du cinéma, il faut mettre le paquet ! Et c'est l'exploit qu'ont réalisé George Lucas, et son copain Steven Spielberg, quand ils se sont lancés, il y a plus de quinze ans, sur le tournage de *Star Wars*. Les moyens les plus démentiels et les plus avancés technologiquement seront mis à la disposition des deux prodiges américains pour un résultat sulfureux. Trois films de légende verront le jour tour à tour. Une trilogie mythique qui nous fait découvrir un monde inconnu jusqu' alors : l'espace !



Z6PO

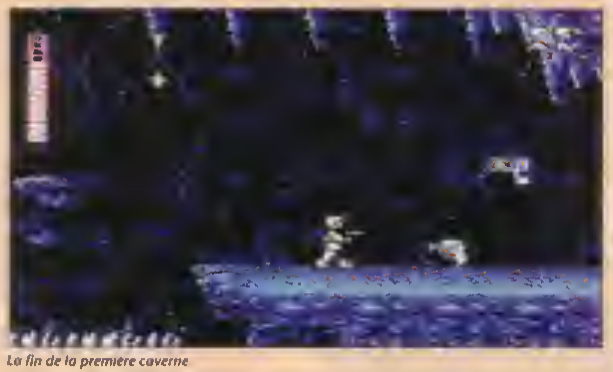
BON SANG NE SAURAIT MENTIR !

Le premier épisode de cette série, vous le connaissez tous, c'est *Star Wars* (puis suivront *The Empire Strike Back* et *Return of the Jedi*) : il était donc évident que l'adaptation du film sur la NES commencerait par là. Et, pour notre plus grand bonheur, c'est Lucasfilm Games, la branche jeu vidéo de la société de production de G. Lucas et de S. Spielberg qui l'a réalisée. Comme dit le proverbe, on n'est jamais mieux servi que par soi-même, ce cas en est un exemple flagrant.

EPISODE IV

L'histoire débute donc en pleine rébellion contre l'em-

D2R2 20



La fin de la première caverne

pire. La princesse Leïa, héritière du trône d'Aldorande et diplomate au sein du conseil suprême de l'ancienne république, est aussi l'un des membre les plus actifs de cette rébellion. Grâce à des informateurs qui ont payé de leur vie, la princesse a réussi à mettre la main sur les plans de l'étoile noire, une planète entièrement artificielle, vaisseau amiral de l'Empire et arme la plus destructrice de l'univers. Seulement cela tourne mal : alors que le vaisseau de la princesse se dirigeait vers le système solaire de la base rebelle, un croiseur intergalactique de l'empire (commandé par l'infâme Dark Vador) réussit à l'intercepter dans les parages de Tatooïne. Mais la princesse avait à peine eu le temps de rentrer les données sur l'Etoile Noire dans la mémoire de D2R2, avec un SOS pour Ben Kenobi qui habite justement sur Tatooïne. D2R2, accompagné de son camarade Z6PO, atterrissent donc sur cette planète : c'est là que commence le jeu.

LE DESERT DE TATOOINE

Dans Star Wars, Tatooïne prend la forme d'une très grande « carte » sur laquelle Luke se balade où il veut grâce à son Landspeeder. Des grottes ou des habitations (version Tatooïne) sont disséminées aux quatre coins de ce désert. Chaque lieu contient un objet, une personne ou des options à prendre. Mais il n'est pas nécessaire de tous les compléter pour quitter Tatooïne, car chacun de ces lieux est en fait un level de style « jeu de plate-forme ». Et il faut trouver dans le level que vous « visitez » où est ce que vous y recherchez et, en plus, où est la sortie. Il est bien sûr préférable de ne pas y laisser sa peau, car les sales bestioles qui peuplent ces tableaux sont particulièrement redoutables. Au tout début, la première caverne vous est imposée : assez simple, elle permet d'obtenir le pistolaser de Luke. Après cela, il est conseillé d'aller au Sandcrawler (l'engin à chenilles des Jawas).

D2R2 est retrouvé

Luke Skywalker (Mark Hamill)

MISE A NIVEAU

Dès que l'on pénètre dans le Sandcrawler, on se retrouve dans une sorte de machinerie avec des tapis roulants, des engrenages partout : un ensemble faisant assez penser à Batman sur NES. Les obstacles sont multiples : outre les gros électro-aimants tombant du plafond et les plates-formes difficilement accessibles, on se heurte souvent à des petits Jawas qui ne sont jamais à l'endroit voulu. De plus, la vigilance est de rigueur pour ne pas tomber d'une plate-forme trop haute car, encore une fois, c'est votre ligne de vie qui s'en prend un coup.

Han Solo (Harrison Ford)

ASTUCE. Quelle que soit votre position sur Tatooïne, si votre ligne de vie est au plus bas, je vous conseille de revenir au Sandcrawler, de monter au premier étage, complètement sur la gauche du niveau : après le tapis roulant il y a un diamant qui redonne de la vie.

Rencontre avec Ben Kenobi

Le plan de Mos Eisley. Retrouvez Han Solo et embarquez vous a bord du Millenium Condor !

Luke sur son Landspeeder (film)

Juste derrière, le sol de l'étage s'arrête et on peu sauter dans le vide pour retomber au rez-de-chaussée. Et comme c'est juste à l'endroit de la porte d'entrée, vous vous retrouvez dehors plutôt que de vous écraser par terre : de plus, vous pouvez renouveler cette action autant que vous souhaitez !

Pour les plates-formes paraissant inacessibles, utilisez la même technique que dans Super Mario : appuyez sur les deux boutons pour courir plus vite et sauter plus loin. Vous commencez tout en bas à gauche de ce level, et D2R2 se trouve tout en haut à gauche.

Luke frôle un homme des sables sur Tatooine

Les membres de votre équipe

On y arrive plate-forme par plate-forme, d'ascenseur gravitationnel en tapis propulseur. Il y a quand même un certain nombre de culs-de-sac.

ASTUCE. Dans le Sandcrawler, une plate-forme abrite un 1up. Allez-y, prenez-le et finissez le level. Si vous y retournez, il y en aura un autre. Si vous êtes patient, vous avez, accès à un nombre de vie illimité !

Dès que vous avez libéré D2R2, il faut foncer vers la caverne la plus à droite du désert. Cette grotte est très importante, puisque c'est là que l'on rencontre Ben Kenobi qui vous donne le sabre laser de votre père (le père de Luke Skywalker, quoaaaa !) et qu'il se joint à vous. De même, D2R2 donne le message de la Princesse Leia puisqu'il avait pour mission de joindre Ben « Obi-Wan » Kenobi. Maintenant que tout ce petit monde est réuni, allez à l'astroport de Mos Eisley, en bas du désert pour trouver un pilote et un vaisseau.

Garde impérial — Jawas — Gridо

Ben Kenobi (Alec Guiness)

SCRAMBLE !

La ville de Mos Eisley est plutôt mal famée, et vous avez tout intérêt à faire gaffe. Une fois dans la ville, on rentre dans le fameux bar du film, où l'on rejoint Han Solo et Chewbacca, en évitant tous les pourris qui en veulent à votre peau. Dès que vous l'avez rejoint, il accepte de vous emmener. Mais il faut arriver jusqu'au hangar du Millenium Falcon. Déjà, sortir du bar n'est pas de tout repos : mais dans la ville, avec les gardes impériaux qui vous tirent dessus, les Jawas qui vous courent après et Bobba-Fett (le chasseur de primes venant de chez Jabbah-the-Hunt et payé par l'empire) qui bondit dans tous les coins : belle galère !

Luke débauche Han Solo

ASTUCE . Je vous conseille de sélectionner Luke et de prendre le sabre laser (il faut exterminer tous les ennemis du tableau pour trouver le Millenium) jusqu'au bout de la ville où, là, il faut zap-

per sur Han Solo et son méga pistolaser pour terminer les deux derniers gardes impériaux. Reprenez Luke et le sabre laser pour le hangar du Millenium. Après cela, le hangar vous réserve encore des surprises puisqu'il y a un autre level à l'intérieur : mais pas trop dur, donc on passe. Enfin, vous décollez avec tout votre petit monde et vous quittez définitivement Tatooïne. pour prendre la direction Aldorande.

LA SUITE DU PROGRAMME

1 Asteroids : Aldorande est détruite par l'étoile noire ! Vous émergez dans un champ d'astéroïdes... Prenez les commandes du Millenium et évitez-les. L'animation est fabuleuse !

Le Millenium doit éviter les asteroïdes

2 Ensuite, le Millenium se retrouve attiré sur l'étoile noire : sortez du Millenium sans vous faire tuer et branchez D2R2 sur l'ordinateur pour voir un plan du complexe.

3 Grâce au plan, coupez le rayon tracteur de l'étoile noire.

On doit couper le rayon tracteur

4 D2R2 trouve la trace de Leia sur l'étoile noire : elle est prisonnière, partez donc la délivrer. Puis vous tombez dans le vide-ordures (scène géniale du film représenté par un level « jeu de plate-forme »).

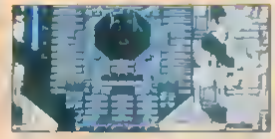
Le Millenium Condor

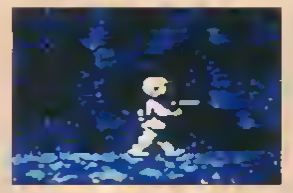
5 Regagnez le Millenium Falcon dans un level identique à celui du hangar de Tatooine.

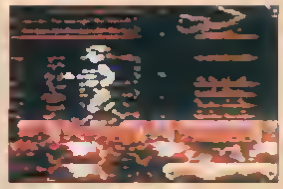
6 Vous pilotez un X-Wing (chasseur X) dans la peau de Luke. Il faut descendre tous les chasseurs de l'empire qui vous attaquent, sinon .. « adieu Berthe » !

Luke chasse l'empire sur son Xwing

7 Scène finale. Dans le plus pur style shoot'em up, vous vous enfoncez dans la faille de l'étoile noire pour balancer les torpilles laser dans les points faibles de l'étoile. La réussite fera de vous un héros.


Scene finale dans la faille de l'etoile


Luke


Han Solo

THE END

Comme le film est une épopée fabuleuse, le jeu suit le même chemin. Des graphismes de très bonne qualité, un jeu particulièrement varié avec une bande sonore qui rend bien l'ambiance du film (comme la musique du bar, par exemple) et l'on prend vraiment son pied à y jouer. Mais attention, il est assez dur, et il faut être digne d'un chevalier Jedi pour en sortir victorieux ■

Crevette, la force est avec lui !

D2R2 livre le message de Leia

Han et Luke déguisés en garde impérial

95%

EN RESUME

STAR WARS

- Console : NES
- Genre : Jeu de plate forme
- Graphisme : 90 %
- Animation : 95 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 96 %

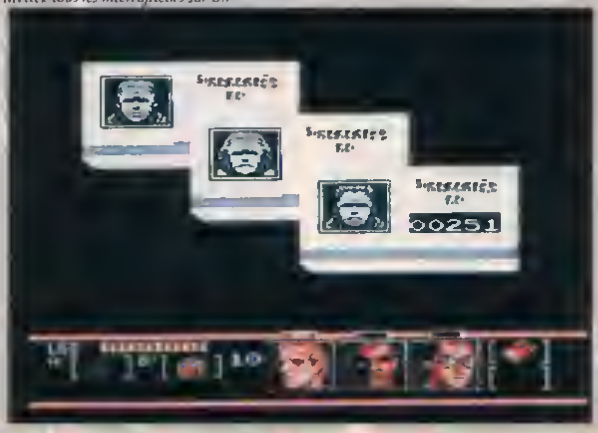
Le Dr O et sa secrétaire, un agent des Forces IM, ont été kidnappés. Comme toujours, si vous ou l'un de vous venait à être arrêté, le service aurait avoir eu connaissance de votre action. Bon, en gros c'est clair, débrouillez-vous. **Impossible Mission** est un jeu d'aventure dans lequel les combats jouent un rôle majeur. Bien qu'un seul personnage soit représenté à l'écran, vous gérez une équipe de trois hommes, chacun doté de talents particuliers. Ces talents peuvent être d'un grand secours dans bon nombre de situations. Systématiquement, vous aurez à sélectionner le personnage dont la spécialité est la mieux adaptée. C'est, en tout, sept niveaux qu'il vous faudra explorer avant de pouvoir combattre le cerveau de l'affaire un ordinateur.

qu'un passage soit situé dans un feu croisé. Utilisez alors la faculté de déguisement de Nicholas Black : elle permet de tromper les adversaires. Il vous est ainsi possible de franchir la zone chaude qu'ils contrôlent. Au niveau 1-2 méfiez-vous de la rapidité des ennemis bleus : vous risqueriez de faire une chute mortelle dans les égouts nauséabonds. Placez les bombes que Max peut déclencher à distance lorsque ces ennemis pénètrent dans la zone

En trouvant ces cartes magnétiques, falsifiez les photos

J'aurais pu vous faire le plan qu'après lecture de cet article, votre *Player One* s'autodétruira dans cinq secondes. Eh bien voilà, je l'ai fait ! Et si ça vous rappelle une série TV, ce n'est pas un hasard.

Mettez tous les interrupteurs sur Off



BIEN CONNAITRE LES TALENTS DE SES PERSONNAGES

C'est sans aucun doute par là qu'il faut commencer. Si l'un de vos personnages venait à mourir, inutile de dire que vous seriez plutôt assez mal parti. Ici, la perte de la moindre barre d'énergie est grave. Les occasions de se soigner ne sont pas fréquentes. Max Hart est un tireur d'élite C'est à lui qu'incombe la charge de nettoyer le terrain des tireurs ennemis. Mais parfois, il arrivera

d'effet. Dans les égouts, la rapidité de Grant est très utile pour éviter les déversements réguliers d'immondices dont il vaut mieux ne pas connaître la composition. Comme vous le voyez, dans chaque cas de figure, il existe une parade utilisant les ressources de chacun.

SCENARIO CATASTROPHE

Quand le jeu commence, vous vous trouvez dans la rue et il faut vous équiper. C'est dans le tout premier niveau qu'un

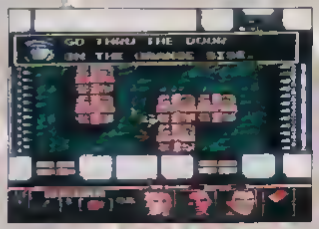
allié vous remettra des cartes magnétiques servant à franchir certaines portes. Après en avoir falsifié les photos, gardez-les précieusement en réserve. Attention en traversant les rues, les chaussées ne sont pas sûres. Ce coin est truffé de chauffards qui n'hésiteront pas à vous écraser. Certains des passants sont des membres de l'organisation. Ne tirez pas sans être sûr d'avoir affaire à un ennemi, sinon ce serait l'arrestation immédiate. Si votre dextérité le permet, ne touchez pas à la mallette de premiers soins située dans une des maisons. Une fois dans les égouts, vous pourrez en sortir par les plaques et vous régénérer si le besoin s'en fait sentir. Une fois la plaque ouverte, vous pouvez redescendre dans les égouts sans problème. Originalité, on ne combat pas avec le premier boss se trouvant au niveau 1-3, mais on le neutralise avec un interrupteur. Il faut savoir que chaque interrupteur mis en position Off, neutralisera des pièges futurs qui ne se déclencheront pas.

DE NOMBREUSES PHASES DE JEU

La continuelle vue verticale aurait pu amener une certaine lassitude mettant en péril la durée de vie du jeu. Fort heureusement, les pièges sont sans arrêt différents et les phases de jeu très variées. Au niveau 2, vous êtes amené à faire une course poursuite à travers les canaux de Venise, un peu dans le style James Bond. Il vous faudra éviter des obstacles en sautant avec votre scooter marin. Une autre partie d'Impossible Mission a le mérite d'être vraiment d'actualité. Elle se déroule sur les pentes enneigées des Alpes. Il y a même un ennemi répondant au nom de Jean-Claude Killer... Par moment, ce jeu est vraiment très « surf » Le moins que l'on puisse dire est que vous n'êtes pas au bout de vos peines, surtout si vous avez la rage de terminer le jeu. Il est quelque peu dommage qu'au début, la fastidieuse prise en main incite plus à jeter le jeu par la fenêtre. Il faut quand même deux bonnes heures avant d'éprouver l'envie de continuer ■

Wolfen
(Rappelez-vous : cinq secondes ...)

Un quidam me voulant du mal se fait renverser



N'oubliez pas l'interrupteur

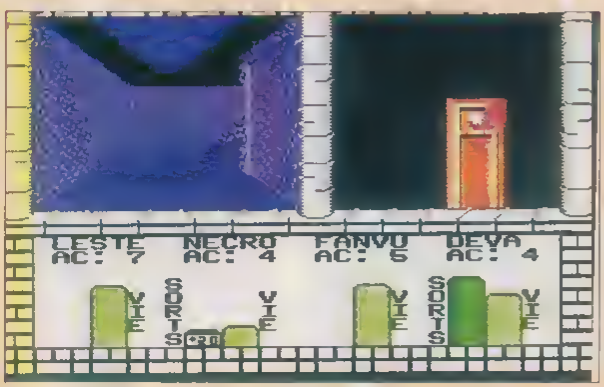
79%

EN RESUME

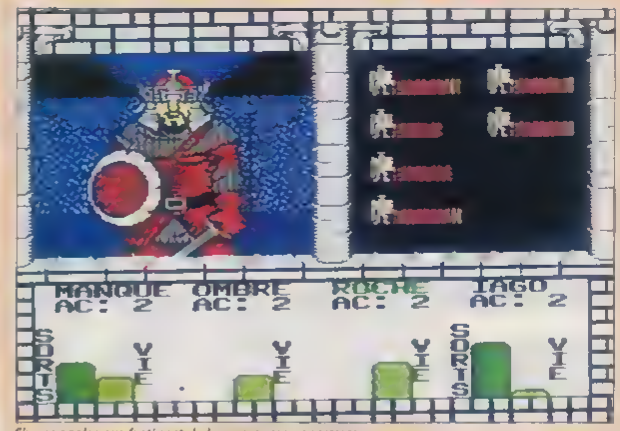
IMPOSSIBLE MISSION

- Console : NES
- Genre : aventure
- Graphisme : 65 %
- Animation : 80 %
- Son : 69 %
- Difficulté : 88%
- Durée de vie : 65 %
- Player Fun : 69 %

Il est des jeux qui, lorsque vous les découvrez, vous interpellent quelque part... Soit parce que leur réalisation est particulièrement réussie et que l'on se sent impressionné, soit parce qu'on se trouve devant un jeu si étrange qu'on en reste sans voix, coit, quoi !

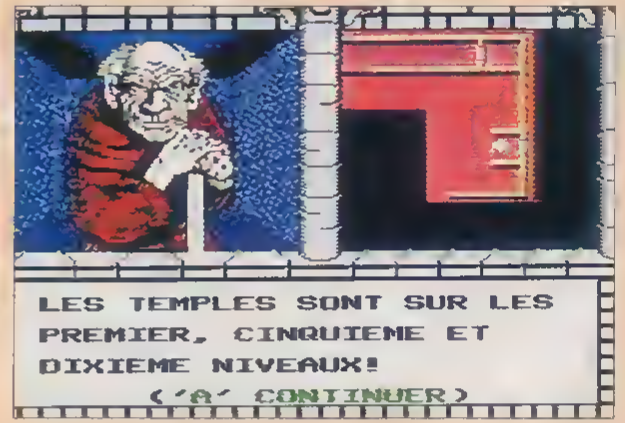


Pour etre sobre, le decor, il est sobre



Six mongols vous fustigent de leurs piques vengeresses

Et à votre avis, dans quelle catégorie se place **Swords and Serpents** ? Hein ? Comment ? La deuxième ? Celle des trucs bizarres ? Oh, comme vous y allez. Mais c'est un compliment que vous lui faites !



Merci du renseignement, vieux

ET POURTANT...

Eh oui ! Pourtant j'avais un *a priori* plutôt favorable. Grand adepte de jeux de rôle devant l'Eternel (en l'occurrence mon moniteur), je m'étais imprégné presque religieusement de la notice explicative, bien faite, en francais, et donnant vraiment envie de jouer à un amateur comme moi. Et pourtant (je sais, je me répète. Et pourtant..). Début du jeu : vous pouvez choisir de diriger les personnages déjà créés par les concepteurs, ou bien les faire vous-même. Ils n'en seront que meilleurs (mais attention, pas plus de 5 mn de cuisson, sur thermostat 7-8). Ensuite, décidez de partir seul, à deux ou encore à quatre, cette dernière solution voyant chaque joueur diriger son personnage individuellement. Option sympathique, mais quel méli-mélo quand plusieurs personnes en même temps veulent mater leur menu. Bref, tout cela constitue les préliminaires de ce que, bien chrétiennement, j'appelle le jeu. Faut bien y venir.

LE JEU (AMEN)

L'écran est divisé en trois parties. La fenêtre « 3-D » principale vous montre où vous êtes.

Un autre level il refile le même personnage et change juste la couleur

Problème , les décors sont toujours les mêmes. Seule la couleur des murs change d'un niveau à l'autre. Pas de petits cailloux sur le sol, de fissures sur les murs, rien quoi. Le service d'entretien doit assurer méchamment, on dirait A droite, le plan du niveau que vous êtes en train d'explorer se dessine au fur et à mesure de votre avancée. Au début, c'est tout noir et puis, ô miracle, les murs apparaissent progressivement, vous permettant de dessiner un plan sur papier car, second problème, seules les cartes « automatiques » (ils appellent ça comme ça) des deux derniers niveaux explorés restent en mémoire. Et comme il y a 16 levels !... Enfin, la longue fenêtre rectangulaire du bas vous indique, sous forme de gros pâtés, les points de vie restants de chaque personnage et leurs points de magie s'ils sont magiciens

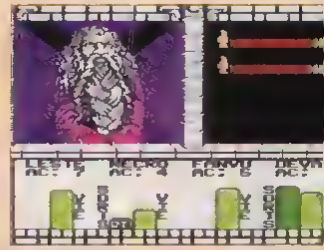
LE JEU (SUITE)

Vos pérégrinations vous amèneront à rencontrer des personnes avisées qui vous offriront des conseils ou bien, individus nettement moins recommandables, des monstres et des ennemis en tout genre. Bien entendu, il vous faudra vous battre avec ceux-ci. Et c'est là que le jeu nous étonne une fois de plus par son côté **innovateur et passionnant** Les combats se déroulent de façon on ne peut plus simple : il suffit d'appuyer sur le bouton A de la manette et de mettre la manette vers le haut (alors on est censé toucher le monstre à la tête), la droite ou la gauche (le corps) ou vers le bas (les jambes). Lorsque le monstre est effectivement touché, vous le savez grâce à son indicateur de vie, sur la droite de l'écran, qui aura remplacé momentanément le plan du niveau. Seules les médiocres animations des monstres viennent rompre l'uniforme immobilité de l'écran, rendant pour l'observateur étranger le spectacle vraiment attrayant (si si !). Les ennemis vaincus vous permettent d'accumuler points d'expérience et pièces d'or. Les premiers vous permettent de faire monter vos persos en grade et les secondes d'acheter de nouvelles armes dans les boutiques. Tiens, à ce propos, les rares établissements du jeu (temples et boutiques en particulier) n'existent même pas graphiquement. En fait, vous arrivez sur une case, et un texte vous indique que vous êtes à tel ou tel endroit et que, si vous voulez y entrer, il faut appuyer sur A... Plus je rédige ce test, plus je me rends compte que ce jeu est vraiment très étrange.

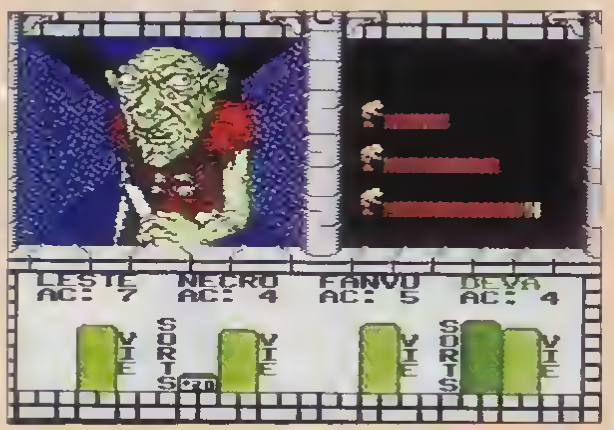
LE JEU (FIN)

Bon, faut bien y venir. Ce jeu n'est vraiment pas terrible, trop **bizarrement réalisé** pour pouvoir intéresser les passionnés de jeu de rôle et pas assez accessible pour les débutants. En fait c'est un premier essai mal transformé. Réservé exclusivement aux amateurs de l'étrange ! Un jeu profond, mais seulement dans le sens creux ■

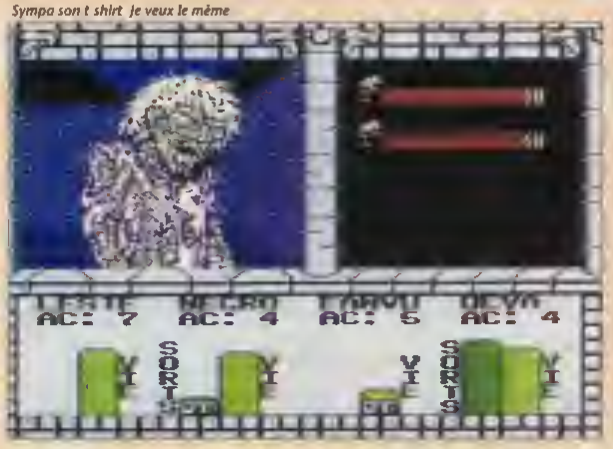
Chris, intransigeant
(non mais !)



Appelez moi Dieu



Comme dans Joystick, nous passons la photo des testeurs Ici, Crevette



Sympa son t shirt Je veux le même

50%

EN RESUME

SWORDS AND SERPENTS

- Console : NES
- Genre : jeu de rôle
- Graphisme : 50 %
- Animation : 08 %
- Son : 20 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 15 %

C'est l'histoire d'un hit micro qui déboule sur la NES. Comme ça, sans crier gare. « Maniac Mansion », hurle la foule en délire sur l'air de Goldorak. Eh oui ! l'aventure, celle qui scotche à tout jamais, est à portée de vos doigts.

Ils sont tous présents, sept copains de toujours, pour sauver Sandy. C'est la petite amie de Dave, enlevée par un savant fou et dissimulée dans un manoir. Dave choisit deux camarades pour son expédition de secours et ils se ruent comme des fauves enragés à l'assaut de cette maison de l'horreur. Ça donne le frisson, non ? Mais nom d'un « tentacle », comment jouer ? Y'a plein de possibilités d'actions à l'écran et pendant que je réfléchis, Sandy subit les tortures du docteur Fred. Ça me rend folle Self-control, mon gars ; à l'image de la version micro, il faut déplacer le curseur pour sélectionner une action et cliquer sur le bouton A pour qu'elle soit effective : « Ouvrir, donner, utiliser, allumer... », douze possibilités s'offrent à vous pour mener votre mission. Toute une stratégie s'avère nécessaire pour progresser. Il faut fouiller le manoir, pièce par pièce, et ramasser tous les objets. Tous ne seront pas utiles, mais c'est là le côté délirant du jeu car il va falloir trouver à quoi certains objets peuvent bien servir.

Tirez le paillasson et la clef apparaîtra

Edna avait une petite faim

UN PUZZLE SADO- MANIAQUE

Le tout est un puzzle gigantesque et assez complexe. A force de tout essayer, on résoud peu à peu les énigmes. Encore faudra-t-il par la suite les mettre dans le bon ordre. Par exemple, la cassette, trouvée dans un panneau secret. Après lecture sur le magnétophone de la pièce voisine, il s'avère qu'elle est vierge. Bon, ç'aurait été trop facile. Mais imaginez que dans une autre pièce se trouvent un phonographe et un autre magnétophone et qu'en mettant un disque, vous puissiez l'enregistrer sur la cassette. Elle ne sera plus vierge... Et à ce moment peut-être qu'en l'écoutant dans la première pièce, il se passera quelque chose. Vous m'avez suivie ? Non ? C'est dommage car c'est le seul moyen de trouver la clef rouillée qui permet de s'échapper du cachot quand un de vos personnages a été chopé. Parce qu'il ne faut pas croire que vous menez tranquille votre balade dans le manoir : « Hou ! Hou ! Sandy, où es-tu ? Ah ! t'es là, allez viens, on rentre à la maison. » C'est pas vraiment ça, les habitants du manoir surgissent régulièrement, et si vous traînez dans le secteur, vous êtes bon pour la taule. Ce qui vous arrivera souvent au début du jeu et sans clef, faut tout reprendre à zéro.

DES HOTES SADO-MANIAQUES

Ils sont vraiment très étranges ces habitants. Du Docteur Fred qui mène de bizarres expériences depuis qu'un météore est tombé près du manoir, à sa femme, Edna, qui se promène souvent et voit tout de ses yeux de lynx. Refermez les portes derrière vous, cela peut épargner des rencontres désagréables. Le portrait de famille sera complet avec Ed le fils qui adore son hamster, le cousin Ted, et le... « tentacle ». Une sorte de tentacule issue certainement de sombres expériences génétiques ou tombée du berceau dans de l'eau radioactive. Allez savoir. Tous les habitants du manoir ont des objectifs et des désirs qui peuvent aider ou représenter des obstacles pour votre équipe. A vous de négocier des accords.

MEME VOTRE EQUIPE EST SADO-MANIAQUE

Ce qui est sûr, c'est que je ne me foule pas trop pour mes intertitres... Je fais des tests personnels sur l'effet hypnotique des répéti-

Le « tentacle » aime aussi le Pepsi

tions. Que tous ceux qui se réveilleront en sueur (beurk !) en hurlant « sado-maniaque », m'envoient le récit de leurs cauchemars. Merci. Trêve d'hallucinations, il est vrai que ce jeu est tordu, car toute l'histoire et la stratégie à utiliser pour délivrer Sandy est différente suivant les personnages choisis et les actions décidées dans le manoir. Ce qui veut dire que toutes les parties sont différentes, impliquant des heures de délire. De quoi disjoncter à de nombreuses reprises. Les sept copains de la bande ont tous des connaissances et des faiblesses spécifiques, comme Razor, la chanteuse, ou Syd, le musicien. En se débrouillant bien, le tentacle deviendra peut-être un artiste célèbre grâce à leur concours. Mais comment envoyer la maquette à une maison de disques ? Il faut une enveloppe, un timbre (bizarrement le coller est du ressort du micro-ondes), rédiger l'adresse et refiler le tout au facteur. Délicate mission. Michael, Wendy, Jeff et Bernard ont aussi leur talent à exploiter. Activez vos neurones.

Le garage est derrière la piscine

Mater le telescope pour trouver un code

Deux personnages pour ouvrir cette porte

Les en-cas de BN

Deux personnages dedans et un dehors pour débuter le jeu. Lisez bien les affiches pour obtenir des codes. Le tentacle se nourrit de fruits spéciaux. Bernard est un lâche. Et surtout, sauvegardez souvent la partie en cours !

DES INDICES SM

Au cours du jeu, des scènes flash fournissent des indices sur ce qui se passe dans les autres pièces du manoir. Si la sonnette de la porte d'entrée retentit, Ed retentit, Ed va y aller — il attend un paquet. Débrouillez-vous pour le prendre avant lui et cachez-vous dans la cuisine pour ne pas le rencontrer. Faut être très rapide. De même si on vous montre Ed disant « j'ai faim », ne restez pas tel un benêt près du frigo, c'est le meilleur moyen de vous faire attraper. Maniac Mansion se situe donc à mi-chemin du jeu d'aventure, du jeu de rôle et du jeu de réflexion. Avec, en prime, des textes en français à l'écran. Ça fait beaucoup. Et comme l'aventure est toujours différente, vous risquez bien de devenir un sado-maniaque. Yark, yark . ■

Blanche-Neige

90%

EN RESUME

MANIAC MANSION

- Console : NES
- Genre : aventure/réflexion
- Graphisme 85 %
- Animation : 90 %
- Son : 85 %
- Difficulte : 90 %
- Duree de vie : 90 %
- Player Fun . 90 %

Disney's CHIP 'N DALE RESCUE RANGERS

1

2

Quand la magie de Disney s'associe au doigté de Capcom, le meilleur éditeur de jeu de la planète, le résultat est tout simplement fascinant !

Si Chip and Dale ne vous dit rien, c'est qu'il s'agit du nom américain de Tic et Tac, les deux petits écureuils-héros de Walt Disney. Les Rescue Rangers, comme on les appelle, ont encore du pain sur la planche, car le chat de leur voisine a disparu... Et comme la ville est sous le contrôle de l'infâme Fat Cat, l'ennemi de toujours de Tic et Tac, il va falloir faire très vite pour le retrouver, avant qu'il ne finisse mal !

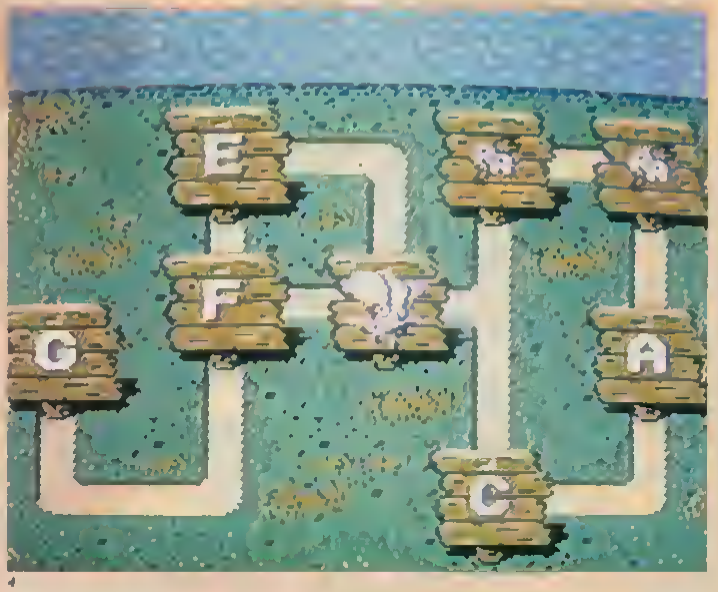
DOUBLE TAUX

Le voyage qui vous attend n'est pas de tout repos : le jeu finalement pas si difficile que ça, s'avère particulièrement intense. Pour déblayer le terrain, commençons par préciser qu'il s'agit d'un jeu de plate-forme pure race. Première qualité, vous contrôlez au choix Tic ou Tac, mais il est possible de jouer à deux simultanément. C'est assez rare dans les jeux de plate-forme, pour s'en faire l'écho. Prendre l'un ou l'autre n'a aucune influence sur la façon de jouer puisqu'ils ont exactement les mêmes possibilités. Mais quelles possibilités !

CAISSES D'EPARGNE !

Tout le jeu repose sur leur capacité à pouvoir prendre certains objets, des caisses notamment. Ils les portent à bout de bras, prêts à les lancer. Car c'est cela toute la subtilité de ce jeu : Tic et Tac, dans un pur esprit Disney, sont totalement pacifistes et donc ne sont pas armés. Pour vous défendre, les caisses sont votre seul salut. Une fois que vous en portez une à bout de bras, vous pouvez l'envoyer sur les divers ennemis qui vont vous pourrir la vie. Mais ce n'est pas l'unique utilisation que vous pouvez en faire, car si vous mettez la manette vers le bas, votre personnage s'accroupit et la caisse le recouvre, offrant ainsi une protection contre les ennemis. Cela marche aussi avec les caisses en acier que l'on rencontre moins souvent, avec la différence que lorsqu'un vilain-méchant se heurte à vous (grâce à cette technique digne de celle de l'autruche, on ne perd pas de vie), elle reste à vos côtés. La caisse en bois, elle, est définitivement perdue en cas de contact. Autre utilisation bien pratique de la caisse

3



4

en fer, on peut en empiler plusieurs pour escalader des endroits trop haut perchés (que vous soyez bloqué au pied d'un obstacle ou pour essayer de choper une option haut placée). On peut aussi la mettre sur les câbles électriques pour éviter les étincelles tueuses (Astuce: je vous conseille de garder les caisses en fer le plus longtemps possible, et de les utiliser comme protection dès que vous êtes attaqué.) Mais ce n'est pas tout . on peut aussi prendre les grosses tomates. Elles sont beaucoup plus puissantes que les caisses, mais beaucoup plus lourdes à porter, vos mouvements devenant plus difficiles (on saute moins haut.) Il faut donc les jeter dès qu'on les prend.

CAPITAL RISQUE

Après les moyens de défense, on trouve, bien sûr, des options. Elle ne sont pas nombreuses, mais rendent bien service. Cela va de la plus simple, des petites fleurs que l'on rencontre tout au long du parcours (si vous réussissez à en collectionner une cinquantaine, elles offrent une vie gratuite) aux étoiles. Celles-ci sont plus rares, et il faut en ramasser cinq pour gagner une vie. Et on finit avec le gland de chêne (encore plus rare que les étoiles) et qui offre un cœur supplémentaire (on commence le jeu avec trois cœurs, et quand on les a tous perdus, on meurt).

BUDGET VOYAGE

Une fois que l'on maîtrise tous ces éléments, on prend vraiment son pied. En particulier en découvrant tous les décors de délire qui composent le jeu. On part d'une rue pour se balader dans les arbres (je vous rapppelle que Tic et Tac sont des écureuils..), visiter un casino, un bar, une chambre d'enfant, des égouts, etc. Bref, le délire total. Et je ne vous raconte pas la classe des graphismes, ni des obstacles vraiment incroyables (genre interrupteur à éteindre ou domino à faire tomber pour qu'à son tour il fasse tomber les autres). Et puis à la fin de chaque niveau, un boss complètement déluré (robot à base de balais ou en forme de bouledogue, avion télécommandé, etc.), vous attaque sans trop vous prendre la tête, juste ce qu'il faut pour vous bloquer un peu, mais pas trop.
FA-BU-LEUX !

E1

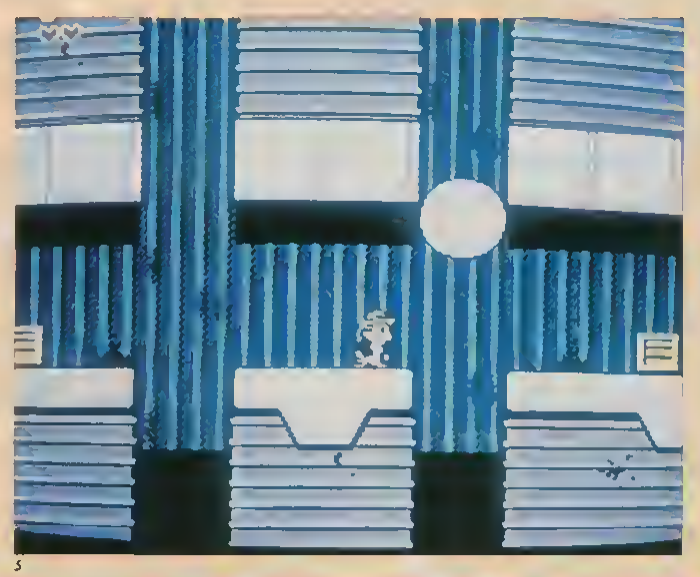
RESULTATS CUMULES

Graphismes fins et particulièrement réussis, bande sonore transcendante et variée, jouabilité maximale, difficulté bien étudiée : y'a pas à dire, c'est une pure merveille Merci Capcom. ■

Crevette, encaisse et épargne

E2

1- Des graphismes hyper classe.
2- Quand ils se seront pris un coup de caisse, ils en feront plus les clowns...
3- Des boss de fin de niveau typiquement Capcom.
4- La carte témoin de votre progression.
5- Il faut attendre le passage de la boule.
E1- Une caisse en bois.
E2- Une caisse en fer.


5

95%

EN RESUME

RESCUE RANGER

- Console : NES
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 90 %
- Animation : 90 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie · 86 %
- Player Fun : 96 %

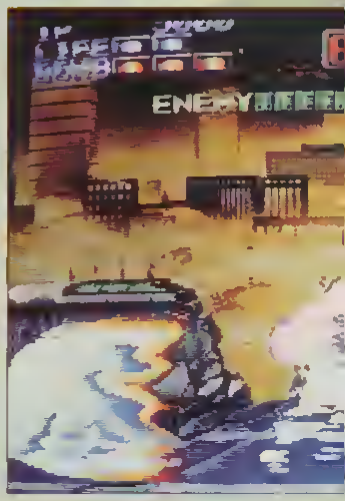
60 Vous me reconnoissez ye souis Predator !

Au pays des bridés, les super-héros sont rois ! Mais sur la reine des consoles, ce n'est pas tout à fait ça...

Ils sont deux, beaux comme des camions, *ersatz made in Japan* du Surfeur d'argent et autre Dardevile. Eux, ce sont les eight mans, deux super-héros directement issus de l'esprit brumeux des scénaristes de SNK (le saké, ça laisse des traces !). Leur histoire nous rappelle avec émotion la grande époque de *l'Homme qui valait trois milliards*, puisque tout commence lorsque les deux détectives de l'agence Azumi sont descendus au cours d'une enquête qui a mal tourné (c'est le moins que l'on puisse dire). Cliniquement morts, les deux êtres sont transformés en humanoïdes par le **Dr Taoi** (comme Steve Austin, ils sont devenus bioniques). Bien évidemment, ils sont désormais d'une force surhumaine et disposent de pouvoirs magiques ... La routine, quoi ! Mais place à l'action sur Neo-Geo et nulle part ailleurs.

BI-ROUTES

Le jeu alterne deux types de tableaux différents. Précisons pour ceux qui n'auraient pas encore jeté un coup d'œil sur les photos, qu'il s'agit d'un beat'em up « pur porc » (avec option 2 joueurs simultanés) ! Donc, je reprends. Un coup, vous progressez à votre rythme dans un stage classique pour ce type de jeu (je vous renvoie aux innombrables **Final Fight** ou **Double Dragons II**, pour ne citer que les meilleurs) puis, le stage d'après, vous êtes propulsé à vitesse V dans une course effrénée, avec un défilement



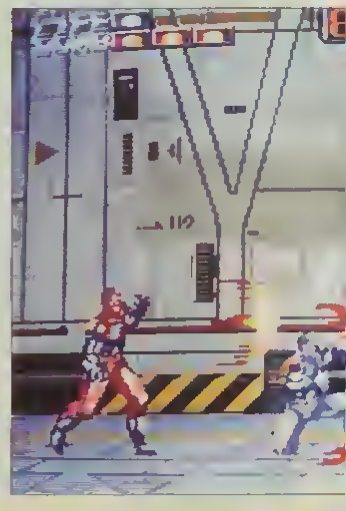
Un exemple des mega pouvoirs psychés

horizontal du décor, digne des meilleurs shoot'em up. Sauf que vous avez bien les pieds sur terre (mais, comme le dit mon camarade Wonder, ils ont carrément pompé cette séquence sur le jeu **Alien Storm** de Sega !).

BILAN LOURD

Dans les tableaux de type classique, on retrouve, comme je le disais plus haut, les sensations habituelles des beat'em up. Un peu genre bûcheron qui s'est mis en tête de ne plus utiliser ses grosses mains calleuses pour scier des

Les monstres sont aussi mecaniques



arbres, mais pour casser la tête du premier mec qui passe à sa portée. Sauf qu'ici, nous sommes sur Neo-Geo, la Rolls des consoles ! Cela change tout, la force ne s'exprime plus au travers de gros muscles luisants, mais dans la silhouette élancée, souple et rutilante de nos deux super-héros humanoïdo-cybernétiques ! Comme il est hors de question de se salir les doigts, on pourfend donc ses ennemis sans les toucher grâce à des pouvoirs psychédéliques (vert, jaune, rouge, ça flashe !). Ah, c'est beau le luxe ! Et, selon le principe habituel, on avance

petit à petit, au gré des ennemis que l'on détruit.

BI-NERFS

Pour ce qui est des tableaux à scrolling ultra rapide, il n'y a pas de quoi en faire un plat. Certes le décor défile à une allure que seule la Neo-Geo est capable de gérer (les limitations de vitesse... elle ne connaît pas !), et votre(vos) héros fait(font) semblant de courir. Y a des ennemis qui arrivent de partout. En fait, il faut préciser qu'ils viennent du fin fond du décor grâce à un vieux « zoom hard » de derrière les fagots (comme seules savent le faire la Neo-Geo, la Super Famicom et la Lynx). D'ailleurs, que ce soit dans la présentation ou dans les différentes phases de jeux, ce fameux zoom (agrandissement et rétrécissement des personnages ou de certains éléments graphiques, grâce à une fonction spéciale de la console) est utilisé à outrance, mais pour ce qui est du plaisir ludique, l'autre type de tableau reste plus sympa.

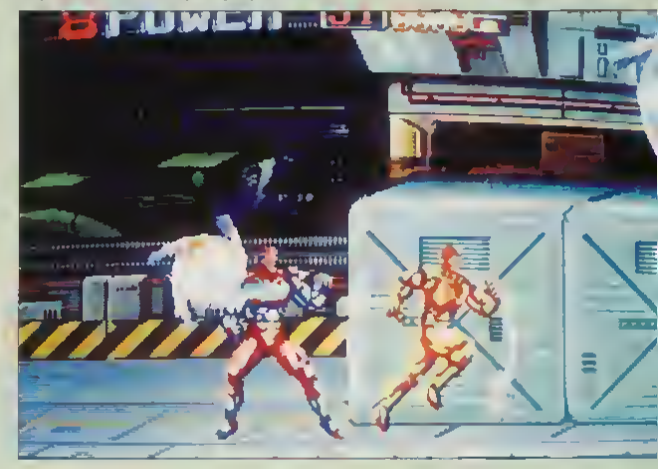
BI-FIDUS ACTIF

Les options sont des plus classiques, avec des « L » qui augmentent la puissance de votre tir, des « P » qui augmentent le nombre de pouvoirs à votre disposition et les inénarrables 1Up, une vie supplémentaire, les classiques du genre. Il est aussi possible, avant de commencer la partie, de choisir le niveau de difficulté selon les critères « easy », « hard »...

BIJOUX

Comme vous pouvez l'imaginer pour un jeu de ce prix, les ennemis sont assez variés. Cela commence par les gardiens qui vous font ch... tout au long du parcours et, dans lesquels, on trouve quelques surprises, puisque certains sont carrément la copie conforme des Predators ! Et puis, on finit par de

Flammeux le grille
L'option B rend invincible pour quelques instants



bons gros monstres de fin, la plupart du temps mécanisés.

BINOMES

Comme vous vous en doutez, la réalisation est extraordinaire, avec des milliers de couleurs partout, des animations dans tous les sens, des sprites gigantesques et une bande sonore du tonnerre. Mais bon, la flamme n'y est pas, il y a trop de trucs à l'écran, c'est rapidement confus, on ne reconnaît plus son personnage dans ce fouillis de pixels. Et puis, il n'y a rien de nouveau ou d'extraordinaire qui aurait pu en faire un jeu démoniaque... Il manque le petit déclic... Dommage ! ■

Crevette, le zappeur fou !

65%

EN RESUME

EIGHT MAN

- Console : NEO-GEO
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 89 %
- Animation : 88 %
- Son : 89 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 55 %
- Player Fun : 65 %

Issu tout droit de la borne d'arcade Street Fighter II, Fatal Fury est d'un genre comme qui dirait violent. *Orange mécanique* version Trash !

Geese Howard, le boss de la partie sud de la ville a transformé le territoire qu'il contrôle en véritable arène. Afin de venger la mort de leur père, deux frères participent à un tournoi dans le but avoué de devenir le « Roi des Combattants ». L'objectif secret étant de vaincre le big boss, l'assassin du paternel. Voilà pour ce qui est de la mise en place du scénario. Après une page de sélection du mode de jeu pour le moins hideuse, les choses sérieuses commencent avec le choix du personnage. Les trois personnages proposés développent chacun une technique de combat qui leur est propre. Le secret de la victoire réside en la faculté que vous aurez à bien maîtriser chaque style de combat. Vous devez affronter dans un combat en deux manches gagnantes plusieurs sous-fifres dévoués au patron. Il est également possible de jouer par équipe afin de cumuler deux styles de combat différents.

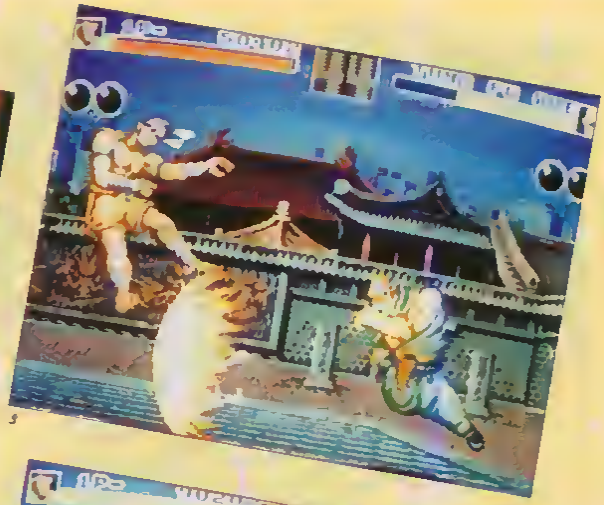
EXPLOITEZ LES POINTS FAIBLES ADVERSES

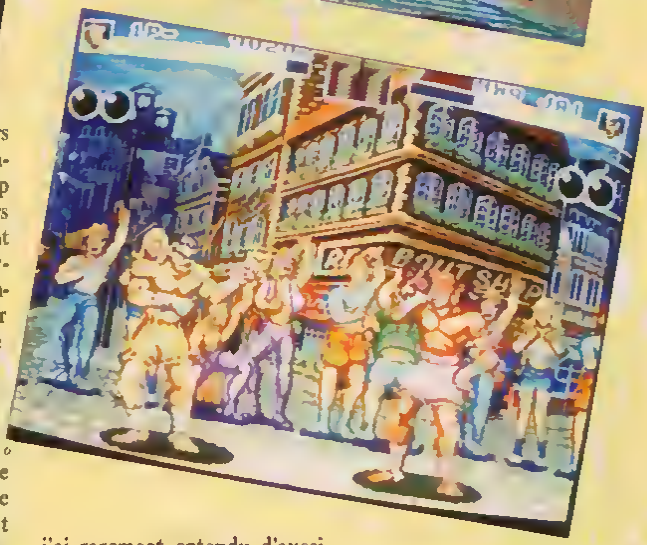
Avant de pouvoir combattre les principaux lieutenants de Geese Howard, vous devez commencer par vous farcir les petites frappes. Le tournoi auquel vous participez vous offre le choix de sélectionner vos quatre premiers adversaires. Les quatre sous-fifres sont tous les boss d'un quartier. Vous devez donc les affronter sur leur terrain, et devant leur public de surcroît. De prime abord les adversaires proposés semblent redoutables, Tung Fu Rue plus particulièrement, qui sous ses aspects de petit vieux impotent dissimule un véritable **Hulk** en puissance. Et ce n'est pas grâce aux attaques spéciales que possède chaque personnage, que vous vous en tirerez... Ces attaques ne sont vraiment pas simples à utiliser. Enfin pour en revenir à ce Tung Fu Rue, la boxe thai maîtrisée par **Joe Igashi** est particulièrement efficace. L'autre coriace des partenaires d'échauffement est sans conteste **Max Meyer** et son redoutable jeu de jambes. Sa grande taille lui donne un avantage considérable. La voltige n'est pas conseillée et ici encore la boxe thai est très efficace. D'une manière générale, il semblerait que Joe Igashi soit meilleur combattant que les frères **Bogard**. Le coup qu'il effectue d'une pression sur le bouton B avec la manette directionnelle vers le bas porte très souvent sans trop vous exposer. Cette constatation ne veut pas dire qu'il faille délaisser les autres. Leurs techniques de combat sont très efficaces contre certains concurrents. C'est à vous de trouver quel style de combat est le mieux adapté à tel ou tel adversaire.

UNE GUITARE DANS UNE CONSOLE

En me retrouvant sur la plage face au boxeur **Michael Max**, la musique démente de ce niveau m'a laissé baba. C'est au son motivant d'un alliage de rhytmique de guitare saturée et de série TV que se déroule le combat. Le summum est atteint avec un fond sonore heavy-metal du plus bel effet lors de la confrontation avec **Raiden** le catcheur. De même, la musique d'ambiance du Pao Pao café est vraiment surréaliste. Sur un rhytme de percussion, on se croirait presque au fin fond de la brousse africaine parmi une tribu en pleine festivité. Ce jeu est truffé de petits détails. La possibilité de sélectionner ses ennemis ne facilite absolument pas le jeu. Tous les trois combats, vous avez accès à un bonus stage. Pour souffler un peu offrez-vous une partie de bras de fer contre un catcheur de la World

2





Wrestling Federatioo. C'est ici l'occasion de se faire quelques points. La technique pour gagner facilement est relativement simple et rappellera certainement des souvenirs à ceux d'entre vous qui auraient connu la borne d'arcade d'une compétition d'athlétisme, il y a sept ou huit ans. Il faut appuyez le plus vite possible sur le bouton A, et dans la borne sus-citée, certains petits rusés faisaient de rapides va-et-vieot avec un briquet. A défaut, tapoter le bouton avec deux doigts en décalage, c'est l'idéal.

CHALLENGE FATAL

Arrivé devant les lieutenants de Geese Howard, j'ai tout d'abord été surpris par l'étonnante facilité avec laquelle j'ai porté les premiers coups à **Hwa Jai.** Eo plein combat, il s'arrête, siffle un petit coup de rouge qui le transforme alors eo véritable furie. Probablement les effets secondaires de la cirrhose... Le suivant est impressionnant par sa masse. Ce catcheur disproportionné est doté d'une force considérable. Le moins que l'on puisse dire est qu'il vaut mieux ne pas en venir au corps à corps. La fin du jeu reste encore pour moi un mystère que je me fais fort de percer. Bien que fortement inspiré de **Street Fighter II**, **Fatal Fury** a le ménte d'être un jeu très complet et très bien réalisé. Je tiens à répéter que j'ai raremeot entendu d'aussi bonnes musiques, à l'exception peut-être des consoles équipées d'un lecteur CD. En se déroulant sur deux plans différents, ce jeu nous fait béoéficier d'une discrète 3D lors des passages du premier au second plan et *vice versa*. Fatal Fury, comme beaucoup de jeux développés sur Neo-Geo est idéal pour animer une soirée entre amis. Ce jeu mettra de l'ambiance dans les foyers. ■

Wolfen

1 - Sam Player en action.
2 - Bras de fer contre Hulk Hogan himself.
3 - Très efficace : la projection.
4 - Dur dur de trouver son point faible.
5 - Un des super pouvoirs adverses.
6 - Un p'tit coup de rouge pour se remonter.

87%

EN RESUME

FATAL FURY

- Console : NEO-GEO
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 96 %
- Animation : 94 %
- Son : 97 %
- Difficulté : 73 %
- Durée de vie : 82 %
- Player Fun : 85 %

D'habitude, la Neo-Geo nous assomme d'effets « arcadiens » hallucinants : zooms à gogo, sprites surdimensionnés, voix digits qui tuent, etc. Cette fois, elle se calme en nous proposant un jeu moins impressionnant, certes, mais nettement plus fun que beaucoup d'autres. Focus on.

Comme les plus avisés d'entre vous l'auront compris, **Thrash Rally** vous propose de participer à un rallye (non ?). Je dirai même plus, il vous donne le choix entre deux rallyes ; qui sont nécessairement différents puisque ce ne sont pas les mêmes. Je fais les présentations : « A ma droite, prestigieuse épreuve d'endurance, le rallye **Paris-Le Cap**, tout nouveau tout beau et que seuls les plus courageux osent affronter. A ma gauche, le **Championnat du monde des rallyes**, qui vous verra participer à 5 courses dans différents pays. Et ce, soumis aux conditions météo les plus variées. »

Un grand choix de machines

PARIS-LE CAP

« Le départ. Les coureurs sont nerveux. Ils attendent en frémissant le signal vert émeraude qui leur permettra de laisser se libérer la tension accumulée... » Vous aussi, éprouvez les émotions des champions en vivant leurs aventures pixellisées. Tout d'abord, choisissez avec discernement la machine que vous désirez conduire : voiture, camion, buggy ou, véhicule ayant ma préférence, moto. Votre choix effectué, vous voilà sur la ligne de départ... Feu vert ! Votre accélération est foudroyante, vous grillez tous vos adversaires. Pas pour longtemps, remarquez. Mais qu'importe, vous les rattraperez en temps voulu. Un avion vous survole, curieux d'assister au déroulement de la course. Ah ! le premier virage : dans un crissement de pneus sonore et, entouré des volutes d'une poussière maltraitée, vous dépassez deux de vos infortunés concurrents. Première constatation en ce début de course, le maniement du véhicule est simple et très souple, répondant au quart de tour. Bon point, ça. Conduisant quelque peu maladroitement au début, vous acquerrez rapidement une technique plus sûre, apprenant à anticiper les virages (grâce aux flèches qui les annoncent) et à les négocier à la vitesse et selon la courbe qui conviennent. Vos concurrents ne sont pas foncièrement méchants, ils ont simplement le démérite d'exister. Dans la mesure du possible, essayez de ne pas leur rentrer dedans, cela vous évitera de perdre de précieuses secondes. Essayez également d'éviter les éléments du décor (bottes de paille, pneus...), même si cela est de moindre importance puisque, la plupart du temps, ils ne vous ralentissent même pas. Enfin bon, on est perfectionniste ou on ne l'est pas, hein ?

Le départ vrombissant !

CHAMPIONNAT DU MONDE

A la différence du Paris-Le Cap qui n'était qu'une longue étape divisée en six stages, le Championnat se déroule en 5 parties, chaque partie étant divisée en 3 ou 4 sous-stages. Dans ce mode, vous ne pouvez conduire que les voitures. Le Championnat débute à Monaco, vous plaçant sur des pistes verglacées dont les virages en épingle à cheveux sont méchamment vicieux. Ensuite, complet changement de décor, vous vous retrouvez au Kenya, où les cours d'eau à traverser sont... humides. Puis, vous enchaînez avec la **Grèce**, la **Finlande** et puis l'**Angleterre**, dont les circuits mettront vos talents et vos réflexes à rude épreuve. Il est à noter que vous disposez de 3

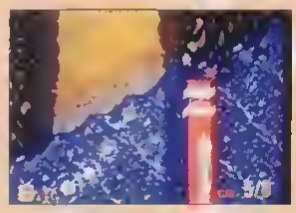
« continues », ce qui constitue une bonne moyenne pour terminer le Championnat. Malheureusement, la sauvegarde par « Memory Card » est également utilisable, ce qui réduit la durée de vie du jeu.

ECLATANT

Thrash Rally fait partie de ces jeux qui contiennent du divertissement à hautes doses. D'un concept pourtant peu original, il bénéficie d'une réalisation fouillée qui contribue grandement au plaisir de jeu. Les détails, comme les nuées d'oiseaux qui vous survolent ou les bonshommes qui courent près des barrières pour suivre la course sont autant d'éléments qui amusent l'œil et personnalisent le jeu. Point négatif : on ne peut pas jouer à deux. Enfin si, mais non. Je m'explique : il existe un câble permettant de relier deux cartouches entre elles et par conséquent de jouer à deux (il faut quand même avoir 2 consoles, 2 cartouches et 2 télés) mais celui-ci n'est, apparemment, pas disponible en France. Pourquoi tant de haine ? Il était tout de même utile de signaler ce fait pour les hypothétiques possesseurs de ce câble. Mais ne vous en faites pas, même en solitaire, ce jeu est vraiment excellent, et vous aurez obligatoirement l'irrépressible envie de battre vos temps et les adversaires gérés par l'ordinateur afin d'être irréfutablement The Best. Où j'ai mis mes gants, moi ? ■

Chriii-iiiiisss !!!
(doucement l'virage !)

Tortueux le virage


« Henry ! Cesse immédiatement de t'amuser dans l'eau. Tu éclabousses partout ! »

Whaou !!! Le saut qui tue

« Dis maman : t'as vu les gros z'éléphants ? »

Vous voyez le peuple qui court pour vous admirer sur les bords de la piste ?

85%

EN RESUME

TRASH RALLY

- Console : NEO-GEO
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 78 %
- Animation : 90 %
- Son : 93 %
- Difficulté : 50 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 92 %

ROBO ARMY

La Neo-Geo laisse rêveur !

Prix spécial d'Avoriaz... 1998 !

Il était dix heures du soir. Après une longue journée occupée à chasser les infos hot du monde des consoles, il ne me restait plus qu'à jeter un coup d'œil sur le dernier arrivage de jeux Neo-Geo. Mon camarade Matt en profite pour faire une pause au beau milieu d'un plan pour *Nintendo Player* et se joint à moi. On branche la bête et on insère la première cartouche de la pile. Ro... quelque chose (la lumière était éteinte, on n'a pas bien vu). Bouton Power sur On, la machine se remplit de vie. « Ti ta tatoum », quelques notes cristallines et le logo Neo-Geo s'affiche comme d'habitude. On appuie sur Start... Silence. Puis, tout à coup, une détonation résonne dans la pièce. Des rayonnements effrayants commencent à balayer nos visages. Les radiations dépassent rapidement les normes de sécurité. Mon bras, mes jambes et le buste de Matt se mettent à fondre, aussi rapidement qu'une glace à la vanille sous une lampe hallogène ! Des cris d'alarme s'étranglent dans notre gorge, mais il est trop tard : la mutation a commencé. Nos membres fondus, broyés, déchiquetés ont fini par se désintégrer. À la place, une force maléfiquenous a greffé des membres artificiels. Ce ne sont plus que des prothèses cybernétiques, répondant au doigt et à l'œil (si je puis dire !) aux ordres de notre cerveau. Nous sommes devenus des... **Robo Army !**

L'option buggy est carrement incroyable !

EPISODE 1 : METAL HURLANT

Pas facile de se contrôler quand on vous a rajouté 100 ou 200 kg de ferraille sur le corps. Il est néanmoins possible de sauter, de donner des coups de poing, de se déplacer dans toutes les directions, etc Mais cela n'a pas que des désagréments. La transformation nous a dotés d'une force 500 fois supérieure à celle que nous avions quand nous n'étions encore que de simples humains ! Avec, en plus, la possibilité de faire appel à des **pouvoirs** surpuissants, genre big lasers qui balayent tout l'écran pour moi ou grosses gerbes de flammes pour Matt. M'enfin, on paierait cher pour retourner d'où l'on vient ou pour connaître ce que le sort nous réserve...

EPISODE 2 : MISSION DESTRUCTION

On n'a pas attendu longtemps pour le savoir. Une personne inconnue nous dicte ses ordres par télépathie : une armée de **robots** ennemis a envahi la ville du monde parallèle dans lequel nous avons été téléportés. Nous comptons sur

nos capacités d'adeptes de jeux vidéo pour les exterminer totalement... « - *Mais qu'est-ce qu'on fout dans cette galère, j'voulais juste me faire une petite partie sur Neo-Geo, morbleu ! hurle Matt qui chope les boules. - Tant pis, crevons-les tous ! lui ai-je répondu...* » C'est ainsi que la méga baston a commencé.

EPISODE 3 : NETTOYAGE PAR LE VIDE

Oh là là ! C'est vraiment craignos comme coin, on traverse une sorte de forêt : c'est la première partie de notre mission, il y en a cinq autres à remplir. A peine on avance que des dizaines de « droïdes-sentinelles » nous tombent dessus. On n'est vraiment pas rassurés, ils ont l'air méchants, ces enfoirés ! Allez, j'me lance, je prends le premier qui passe à ma portée, et je lui colle une patate avec mon nouveau bras tout en acier... et chplaf ! Le haut de son corps explose pendant que le reste finit sa course en mille morceaux ! Wooh ! Matt est aussi surpris que moi : « *T'as vu les peignées qu'on leur met ?* ». J'en prends un deuxième, j'arme mon bras et là... oooh ! Imitant le geste de la manchette, mon bras coupe mon adversaire en deux, dans le sens de la hauteur ! Pendant ce temps-là, Matt serre un robot ennemi contre sa poitrine et le presse tellement fort qu'il le fait exploser : il y a de quoi être scié !

Une voiture Transformers !

Votre soldat peut porter des objets aussi divers qu'une voiture

Après, ça devient difficile à raconter. On sombre dans un délire complet.

EPISODE 4 : DE FER ET DE FEU

Des robots de plus en plus gros nous foncent dessus. Quand les voitures rencontrées ne nous servent pas de projectiles, elles se transforment en droïdes gigantesques ! On voit défiler de tout : des chiens, des caméléons, des chauves-souris et même des oiseaux.. Tous sous forme de robot ! Ça explose de partout. Un gorille-cyber géant nous barre la route, il nous faut plusieurs « pouvoirs » pour en venir à bout, et ça commence à devenir très chaud !

Dans l'une des parties, on est suspendu à une corde, et on descend dans un puits, tout en continuant de taper ceux qui nous suivent... Incroyable. Mais le plus fou, c'est que si l'on ramasse certaines pièces laissées par nos ennemis, on se transforme en un buggy hyper puissant pour quelques instants... La classe totale.

EPILOGUE

En pleine baston, j'entends une voix bizarre qui résonne dans mon esprit. « *Hé Crevette ! Oh Crevette !* » Puis les images se brouillent. Je me retrouve assis à mon bureau, avec Iggy qui me tape sur l'épaule : « *Ben alors, Crevette, tu t'endors sur ton ordinateur, maintenant ?* » Euh, je rêvais à Robo Army, avec ses graphismes délirants, sa bande sonore de folie et sa très bonne jouabilité... C'était comme un film... Fantastique ! ■

Cyber Crevette

90%

EN RESUME

ROBO ARMY

- Console : NOE-GEO
- Genre : beat them up
- Graphisme : 95 %
- Animation : 90 %
- Son : 94 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 92 %

Life Force sur NES, Salamander en arcade, les grands classiques changent de nom mais gardent le même fun. Taïaut !

Décidément, Konami ne fait pas les choses à moitié. Après avoir superbement ignoré la petite machine de Nec durant des années, l'ancestral éditeur japonais nous balance coup sur coup deux de ses plus grands hits, **Gradius** et **Salamander**, tout en nous annonçant **Parodius** dans la foulée. Non mais, je rêve !

ILS ONT PENSE A TOUT !

J'allais commencer le sermon habituel en ce qui concerne les scénarios de shoot them up, à savoir qu'il n'y en a pas, ce dont on se moque puisqu'on est là pour se défouler, mais je m'aperçois avec bonheur que, cette fois-ci, les auteurs se sont creusé la cervelle pour nous donner un prétexte de dérouiller de l'alien. Tant mieux : le scénario, c'est comme le Coca, on peut s'en passer, mais c'est tellement mieux avec.

GERMAINE, VIENS VOIR LE DEVOREUR DE GALAXIES !

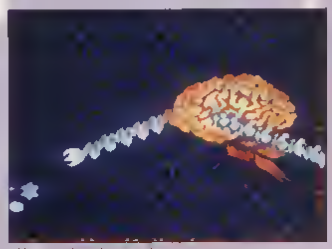
Est-ce que je vous ai présenté Zelos ? Cette petite bestiole longue de plusieurs milliers de kilomètres n'a d'autre occupation dans la vie que d'ingurgiter galaxie sur galaxie. Dans la série « ça n'arrive pas qu'aux autres », notre système solaire a évidemment été choisi comme amuse-gueule par ce goinfre intersidéral. Quel bonheur ! Vu la gueule peu ragoûtante de la créature (c'est elle, l'espèce de salamandre qui figure sur la jaquette), on comprend facilement que la mission diplomatique locale ne se presse pas pour aller parlementer. Il ne reste donc plus qu'une solution : s'engouffrer à l'intérieur du reptile dégénéré et aller toucher un de ses points vitaux... le tout dans un vaisseau spatial dernier cri, bien sûr. Sauveur de l'humanité, ce n'est pas un métier qui s'improvise : c'est donc vous, le survivant de R-Type et de tant de guerres intersidérales, qui vous collez la corvée.

MAIS IL Y EN A DU MONDE LA-DEDANS

Les surprises commencent une fois arrivé à l'intérieur de la bestiole. Loin d'être vides, ses intestins regorgent de créatures bizarres, de vaisseaux et même d'incongruités comme un champ de météorites ou une base extra terrestre. Ce n'est plus un estomac, c'est la foire du Trône ! Ne croyez pas que tout ce petit monde soit reconnaissant envers l'homme qui vient détruire cet oppresseur. En signe d'amitié, ces tordus se contentent de vous accueillir à coups de lasers et de bombes du même acabit.

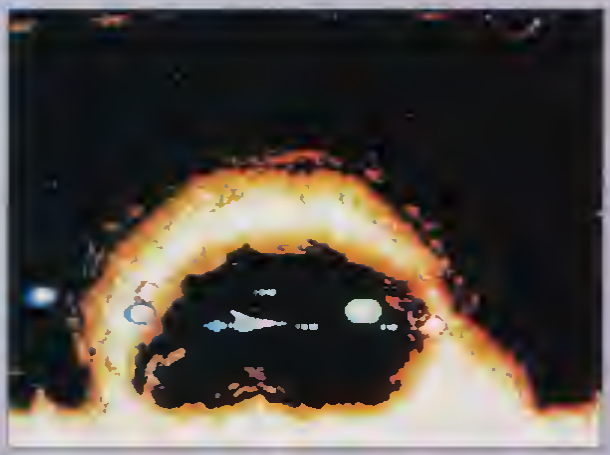
MAIS C'EST ECŒURANT !

L'intérieur d'un organisme n'a rien à voir avec une quelconque caverne lunaire : en guise de défense immunitaire, le décor se retourne contre l'attaquant. Ainsi, au premier niveau, la chair qui constitue les parois se répand un peu partout afin de former des barrières, les murs s'ouvrent sous les lasers pour se reconstituer


Gluante l'ambiance du premier niveau

Alternance de scrollings verticaux et horizontaux

immédiatement après, quitte à ensevelir le traînard sous des tonnes de plasma, quand ce ne sont pas des dents ensanglantées qui surgissent du sol pour vous éventrer (j'ai enfin découvert que Shadow of The Beast n'a rien inventé). Bref, c'est une horreur ! La Salamandre n'étant vraiment pas constituée comme tout le monde, ce sont, aux niveaux supérieurs, des gerbes de flammes jaillissant du sol et du plafond ou un volcan qui se chargent de griller l'envahisseur. Comme toujours chez Konami, Salamander fait donc autant appel à votre capacité à éviter les obstacles qu'à vos talents de destructeur, et ce n'est pas l'ami Wonder, grand amateur de pilotage, qui s'en plaindra.


Des flammes surgissent partout au quatrième niveau

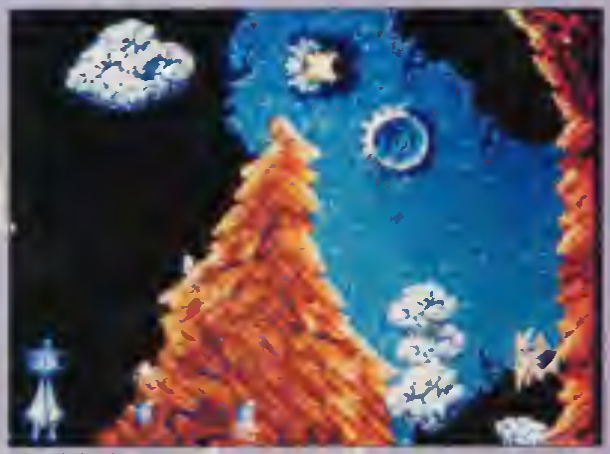
LES ATOUTS DU MAITRE

Le jeu fait alternativement appel à des scrollings horizontaux et verticaux, ce qui n'est pas plus mal, dans la mesure ou ce changement relève un peu l'action. Venant des auteurs de Gradius, on pouvait s'attendre à une floppée d'armements supplémentaires. Effectivement, Salamander, sorti un an après l'ancêtre, pousse encore plus loin le système des bonus. Plusieurs types de lasers, des missiles, un champ de force, des « speed up » et, bien sûr, la possibilité d'augmenter la puissance de ses tirs en récoltant plusieurs pastilles, on ne s'en plaindra pas. Le jeu à deux simultanément est également de la partie : une excellente idée, les shoot them up en duo restant encore trop rares à mon humble avis.

L'HOSPICE CONTRE-ATTAQUE

Niveau réalisation, Salamander n'accuse vraiment pas ses cinq ans d'âge, et l'excellent travail de Konami sur la conversion Core, strictement identique au jeu de café original, n'est sans doute pas étranger à ce phénomène. Salamander conserve donc encore une grande beauté visuelle : certaines scènes, comme le passage du niveau de lave, restent de superbes moments de bravoure. Tout juste remarque-t-on des bruitages parfois légèrement datés comme les explosions des vaisseaux qui sonnent un peu comme Galaxian. Plus important encore, la jouabilité est irréprochable et le plaisir intact. Finalement, loin d'être complètement enfoncé, Salamander se défend parfaitement face aux meilleurs shoot them up de la Core. Gradius, Salamander, si le troisième papy de Kooami tient une forme pareille, je fonce prendre une carte Vermeil. ■

Iggy, dans la gueule du loup


Le monde du volcan

Violent, ce bois tournoyant

LES P'TITS TRUCS D'IGGY
LES BONS TUYAUX

Les modules bougent en fonction de vos mouvements. Ils peuvent même s'enrouler autour de vous si vous effectuez la bonne manoeuvre. Pensez-y pour les endroits difficiles. Un petit tuyau, pas testé sur Core, mais 100 % efficace sur GT. En mode un joueur, choisissez donc le jeu à deux. Vous serez alors assisté par un second vaisseau, contrôlé par le même paddle, qui doublera votre puissance de tir.

88%

EN RESUME

SALAMANDER

- Console : CORE G.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 85 %
- Animation : 80 %
- Son : 84 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 87 %
- Player Fun : 90 %

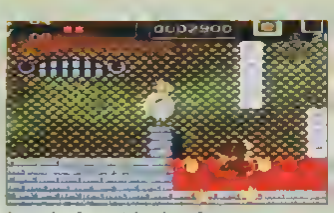
Comment ça, il est pas frais mon poisson ? Tu veux une baffe ?

Par Toutatis, les Gau... Gau..., les Gaulois envahissent la Master System ! Nous sommes en 50 av. J.-C. Comme vous le savez tous depuis longtemps, seul un petit village d'irréductibles résiste encore à l'empire romain. Et grâce au coup de crayon magique du camarade Uderzo, ils ne sont pas prêts de rendre les armes. Plus que jamais cette année aura été celle d'**Astérix** (j'préfère ça à l'année Mozart !) : renaissance de la saga grâce à la sortie du dernier album *(La Rose et le Glaive)* et puis, ce qui nous réunit en cet instant, à savoir la version console de cette BD qui est la plus vendue en Europe, aux côtés de Tintin.

COMME UNE IDEE FIXE !

Le scénario repose beaucoup sur *Astérix le Gaulois*, la première aventure du p'tit teigneux et de son gros copain (Gros ? Non, seulement développé !). Bref, le druide **Panoramix** s'est fait kidnapper par des soldats romains, pendant qu'il cueillait du gui. Et comme les camps qui entourent le village (Petibonum, Babaorum...) ne sont pas vraiment à l'abri d'une attaque de nos vaillants ancêtres, le druide est directement conduit à Rome,

Ils sont fous ces romains !

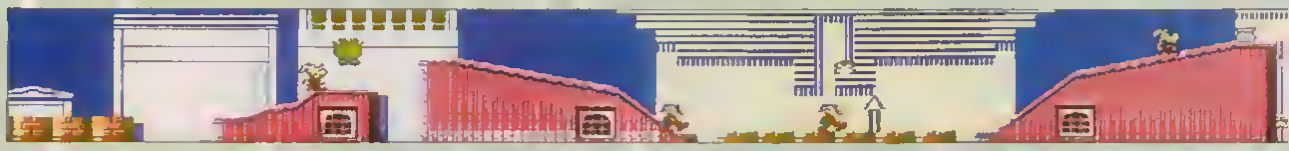


Les gerbes forment des plates-formes pour passer

dans les griffes de César. Et comme dirait **Obélix** qui est tombé dedans quand il était petit : *« Mais Astérix, si Panoramix est retenu à Rome, qui va faire la potion magique ? »* Eh oui, tout le problème est là ! C'est donc Astérix et le gros Obélix *(Quiiii est gros ?)*, euh, je disais Astérix et le gentil Obélix qui se dévouent pour aller délivrer leur druide, dans l'antre de la plus grosse puissance militaire et économique de l'époque... Vous voyez, *Player One* vous file même des cours d'histoire-géo gratos : sympa, non ?

GAULOIS-GRAND-BRETON

Première surprise à l'allumage, et de taille, une option permet, sur la page de présentation, de choisir la langue du jeu ! Anglais ou français au choix ! Astérix sera donc le premier jeu Sega en français... Bel effort ! On trouve dans le même menu une option 1 ou 2 joueurs, mais elle ne permet pas de jouer en simultané, juste l'un après l'autre, donc elle ne sert pas des masses. Après cela, on se retrouve devant la carte du monde connu de l'époque (vous savez, quand la terre était plate et que le soleil tournait autour !) qui s'étendait à peu près de la



2 Gaulois 2 chemins Selon que vous prenez Astérix ou Obelix les mêmes levels n'auront pas la même physionomie !!!

Norvège à l'Egypte. C'est sur cette carte que va s'afficher votre trajectoire. Mais aussi une petite fenêtre, dans laquelle vous choisissez si vous voulez utiliser Astérix ou Obélix dans le tableau d'après.

OU EST MON MENHIR ?

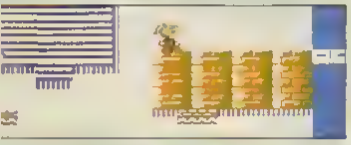
Le jeu se découpe en levels, composés de trois stages chacun. Pour chaque stage vous pouvez choisir de prendre Astérix ou Obélix. La différence est assez fondamentale, puisque comme Obélix est tombé dans la marmite de **potion magique** quand il était petit, les effets en sont permanents ! Il peut donc détruire tous les blocs qu'il trouve sur son passage avec un simple coup de poing. Alors qu'Astérix est obligé d'utiliser des petites fioles de potions magiques qu'il lance sur les obstacles. Donc, si vous ne voulez pas que le ciel vous tombe sur la tête trop rapidement, je vous conseille fortement d'utiliser Obélix en permanence.

JEU INTELLO ?

Astérix se présente sous la forme d'un jeu de **plate-forme**

Il faut la clef pour ouvrir la porte de fin de level

Obelix pique sur le vif



aux multiples astuces. Le but étant d'atteindre la porte de sortie qui marque la fin de chaque stage. Dans le dernier stage de chaque level, la porte est fermée à double tour, et il faut trouver la clef pour l'ouvrir. Et, quelquefois, on y trouve des boss de fin de level (qui sont un peu trop faciles, mais bon... c'est pas trop grave). Ce qui fait la grande force de ce jeu, c'est

LES ATTAQUES GAULOISES

Coup saute d'Astérix

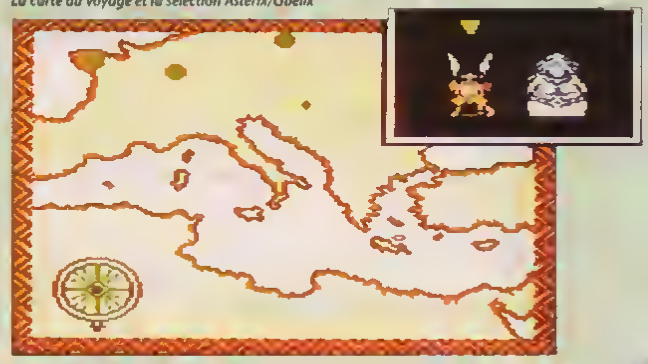
Coup de poing d'Asterix

Coup de poing d'Obelix

Coup sauté d'Obelix

sa variété. Les levels sont tous différents les uns des autres, avec des astuces toujours renouvelées. Par exemple (et par Belenos !), on peut se retrouver devant un mur trop haut, précédé par une piscine. Pour passer, il faut penser à mettre une bombe dans l'eau, ce qui va créer une gerbe à la surface, et permettre de sauter dessus en prenant son élan pour passer au-dessus du mur ! Rusé, non ? Tout le jeu est basé sur ce genre d'action... C'est classe !

La carte du voyage et la selection Astérix/Obelix



— ET SI JE VOUS CHANTAIS UNE AUBADE ACCOMPAGNEE A LA HARPE ? — NOOOOOON !

Je vais tout de suite commencer par les points négatifs : le jeu est un peu trop mou, cela traîne sans que l'on sache réellement pourquoi ; mais surtout, le jeu est beaucoup trop facile, on le finit, hélas dès la première partie (grâce, entre autres, aux « **continues** » infinis, mais ce n'est pas la seule raison). Malgré tout, cela reste un super jeu, les graphismes sont d'enfer, on se croirait dans la BD, et l'intérêt est multiplié d'autant par toutes les astuces qu'il faut déployer pour finir le jeu. Donc, on s'amuse bien. C'est plutôt pour les petits kids, mais c'est bien marrant. ■

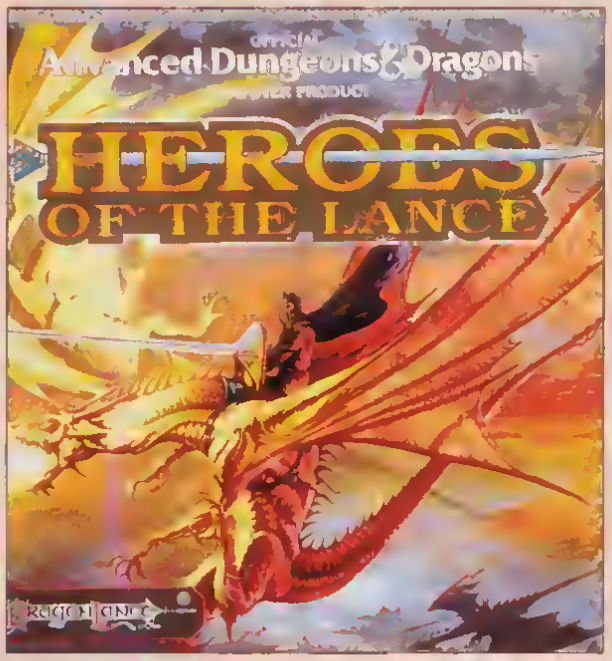
Crevettix, roi des Gaules...

90%

EN RESUME

ASTERIX

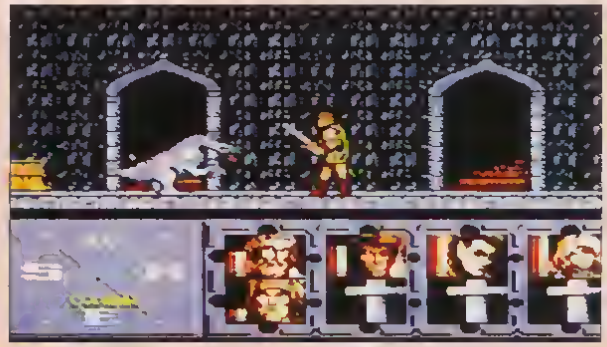
- Console : MASTER S.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 95 %
- Animation : 90 %
- Son : 20 %
- Difficulté : 30 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 86 %



Voici l'adaptation fidèle de l'histoire des héros de la saga de Dragonlance version arcade-aventure. Le monde merveilleux d'Advanced Dungeons & Dragons est enfin adapté sur console avec plus ou moins de réussite.

Heroes of the Lance est en fait la première des quinze parties qui composent la saga Dragonlance. La quête des héros de la Lance va vous mener au fond des ruines de Xak Tsaroth, constituées de plus de 120 séquences divisées en cinq niveaux. Vous devez gérer une équipe de huit personnages aux aptitudes différentes en fonction de leurs classes. Mettez au service de Lunedor épées et arts magiques, afin de lui permettre de ramener au monde de Krynn la parole et les secrets des dieux disparus. Ce savoir est gravé sur la relique sacrée que forment les disques de Mishakal, déesse de la guérison.

Tanis face à un bébé Dragon



PRISE EN MAIN DIFFICILE

J'ai allumé ma console avec une fébrilité compréhensible vu ma passion pour cette saga. Dès les premiers mouvements de mes personnages, j'ai été choqué par l'animation abominable. Même après avoir lu la doc, la gestion des menus et sous-menus n'était absolument pas claire. Après quelques essais des diverses possibilités, je pouvais enfin entreprendre l'exploration de ce premier niveau. Première chose à faire, changez l'ordre de marche des aventuriers en plaçant devant des guerriers. Aussi curieux que cela puisse paraître, les lanceurs de sorts ne sont pas opérationnels s'ils ne sont pas parmi les quatre premiers de l'ordre de marche. Ainsi, veillez à ce que Raistlin et Lunedor soient de ceux-ci. La magie qu'ils peuvent utiliser étant limitée aux pouvoirs des bâtons qu'ils possèdent, à vous de voir si vous estimez nécessaire d'en faire un usage systématique. Sachez enfin que, sans magie, votre quête prendra fin très rapidement. Veillez donc à l'utiliser avec parcimonie. Enfin, lors de la progression dans les galeries, il est fréquent de passer devant des issues sans que cela soit perceptible dans le décor. Aidez vous de la boussole de l'écran de jeu. Les directions possibles s'affichent en jaune.

Raistlin, à la recherche d'écrits magiques

GUIDE DE SURVIE EN DONJON

Dans le menu apparaît une option score qui indique votre tableau de chasse, ainsi que le nombre de points d'expérience du groupe. En fait de points d'expérience, il s'agit tout simple-

Passage au second niveau

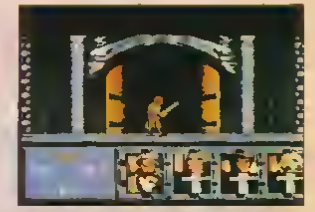
Ce spectre asservi est le gardien des trois coffres

ment d'un score, tout à fait inutile dans ce type de jeu. Il est regrettable que ces points d'expérience ne servent pas à faire monter les personnages de niveau et donc augmenter leurs points de vie. Ce ne serait pas un luxe, dès le deuxième niveau, on rencontre déjà des wraiths et des bébé dragons. A force d'expérience, on arrive à retarder l'échéance fatale où l'utilisation du bâton de Luoedor devient indispensable pour prodiguer des soins. Toujours au deuxième niveau, il existe une fontaine qui restaure tous les points de vie des personnages. Quand vous l'aurez trouvée, centralisez votre exploration à partir de cet endroit. N'hésitez pas à revenir à cette source si le besoin s'en fait sentir. Parfois, il vous sera donné de trouver des parchemins que seul Raistlin pourra lire. Cependant, il est impossible de connaître le sort inscrit sur ce parchemin. Ça peut donner lieu à de mauvaises surprises, quand l'effet n'est pas celui escompté. A certains endroits, il va vous falloir sauter au-dessus de trappes. Essayez cette manipulation avant de tenter le saut, l'ergonomie du jeu réserve quelques surprises. Enfin, pour ouvrir les coffres représentés en jaune dans le jeu, utilisez la commande « take ». Au début je cherchais l'équivalent d'« open chest ». .

D&D PLUS QU'AD&D

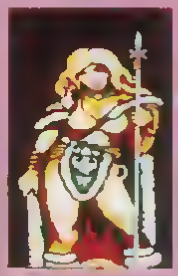
Les graphismes, bien qu'assez grossiers, restent assez fidèles aux illustrations issues de la Saga éditée par TSR. Heroes of the Lance aurait eu un intérêt bien supérieur si la gestion des combats avait été mieux réalisée. La faible qualité de la magie ne compense même pas cet état de fait. Trop souvent, en plein cœur d'un combat, il s'avère indispensable d'accéder au menu et de faire des manipulations laborieuses et complexes. Ça aurait plutôt tendance à casser le rythme. D'une façon générale, si vous pratiquez les jeux de rôle, ne vous basez absolument pas sur vos vieux réflexes de joueur. D'après la jaquette, ce jeu s'appuie sur les règles officielles d'Advanced Dungeons & Dragons, mais il faut bien reconnaître que le niveau atteint à peine les règles de base du jeu. Malgré bon nombre d'aspects négatifs, une fois pris dans le jeu, tout passionné de jeu d'arcade-aventure aura envie d'aller combattre dans son antre **Khisanth**, le dragon noir provisoirement dépositaire des disques de Mishakal. Bien que fort déçu par Heroes of the Lance, j'ose espérer voir un jour la suite de cette fabuleuse saga. Peut-être sur la Megadrive qui, il faut le reconnaître, s'avère bel et bien être la console des jeux de rôle-aventure par excellence. ■

Wolfen, hero of the Lance



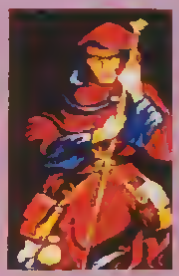
Trois compagnons sont déja morts.

PRESENTATION DES HEROS



Lunedor la future prêtresse

[illegible] wind, le ranger



[illegible] le mage.

[illegible]ramon le guerrier

Sturm de Lumlame

Tanis le demi-elfe

Flint [illegible], le nain guerrier

Tasslehoff, le kender

63%

EN RESUME

HEROES OF THE LANCE

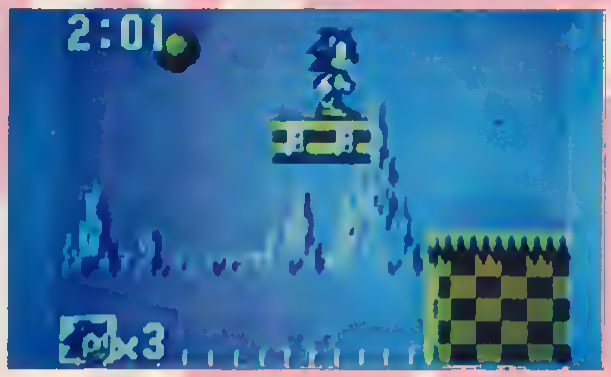
- Console : MASTER S.
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 59 %
- Animation : 55 %
- Son : 60 %
- Difficulté : 82 %
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 75 %

SONIC THE HEDGEHOG

La plus rapide des versions...

Et la plus ralentie !

Sega c'est plus fort que toi !



Les ingredients classique d'un jeu de plate forme

Et revoilà le camarade Sonic dans la dernière apparition de son premier épisode (ou alors faut qu'ils inventent une nouvelle machine pour faire une version de plus ! Et sur CD-Rom ? Pas sous cette forme-là !). C'est donc sur la Game Gear que notre hérisson bleu va terminer son combat sur l'île du docteur Robotoik Rappel des faits...

BLUE BEAT

Bon, pour ceux qui auraient raté les tests précédents (oooo-uuuuh !), il faut rappeler que tout à commencé sur une île paradisiaque, peuplée d'animaux fort sympathiques, dont

Une salle secrète contient l'un des cinq diamants

un petit hérisson qui courait si vite qu'on le surnommait Sonic Mais un jour vint s'installer un professeur qui se mit à faire des expériences inquiétantes sur les radiations. Ce qui devait arriver arriva, un accident laissa échapper de forts rayonnements au cours d'une méga explosion. Le p'tit Sonic qui se baladait dans le coin se retrouva tout bleu et le professeur devint comme machiavélique. Il emprisonna tout les animaux et les transforma en **robots** lobotomisés. Le professeur Robotnik était né. Sonic, le seul à avoir réussi à s'échapper, va tout faire pour libérer les autres animaux...

Une version presque identique a celle de la Master

BLEU COMME L'ENFER

Cette version Game Gear reprend les mêmes éléments que sur Master System, cependant, certaines choses ont changé. Des parties de décors et certains parcours sont un tout petit peu différents. Mais le noyau reprend quand même les bases du jeu Master System, ce qui est un bien, puisque c'est la version la plus intéressante de Sonic. Dans cette aventure, le petit hérisson va traverser six levels de trois stages chacun, qui vont le conduire jusqu'au repaire de Robotnik. On commence l'aventure au bas de l'île, près de la plage, dans une végétation luxuriante.

C'est la Jungle Zone. Et on finit dans la Sky Base Zone, l'antre du professeur. Chaque level comporte deux stages normaux et un stage au cours duquel vous affrontez un boss de fin de niveau, qui n'est autre que Robotnik dans un engin volant. Mais même si vous réussissez à détruire son engin, lui il réussit à s'enfuir. Ce n'est seulement qu'au dernier level que vous le mettez hors d'état de nuire, c'est-à-dire... à la fin du jeu !

BLUE VELVET

Sonic reprend les ingrédients classiques du jeu de plate-forme. Ça monte, ça descend, on saute dans tout les sens. Que ce soit des ponts qui s'écroulent, des gouffres à enjamber ou des plates-formes mobiles à utiliser, le principal ennemi, dans ce jeu, c'est vous ! Car, en vérité, vous rencontrez peu d'adversaires. Certes, de temps en temps, vous tombez sur une abeille qui vous pique de son dard mortel, ou un crabe peu malin, voire, en période d'affluence, deux bestioles robots bizarres dont la carapace s'orne de piquants particulièrement... piquants ! Mais ce n'est jamais eux qui vous apportent quelques frayeurs que ce soit. Tout au plus, ils vous enlèvent, si vous les touchez de trop près, la réserve d'anneaux que vous collectionniez avec tant d'ardeur. Ainsi, dans la Labyrinth Zone, en immersion totale, on rencontre quelques crustacés langoureux (j'ai pas vu de crevette !) mais vous avez plus de chance de mourir d'asphyxie qu'à leur contact. Non, comme je le disais plus haut, ce sont vos erreurs qui vous bouffent vos vies une mauvaise réception sur une plate-forme, un saut trop long ou trop court, une erreur de jugement qui vous envoie direct vous empaler sur des pieux dressés vers le ciel... Telles sont les principales erreurs qui vous mènent au Game Over. Dans tous les cas, il faut prendre son temps, car ces erreurs tiennent souvent d'un excès de précipitation.

BLUE LAGOON

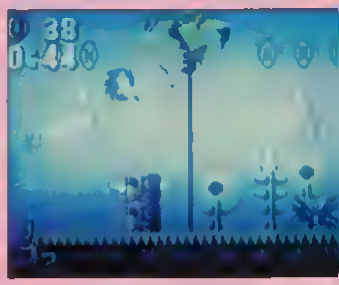
Toutes les options classiques de Sonic sont là. Et comme toujours, on les trouve dans des petits moniteurs TV, placés au hasard sur le parcours. Ils offrent les habituels 1up, les continues supplémentaires, les boucliers de protection ou d'invincibilité. De même, si vous ramassez 100 anneaux, vous obtenez une vie gratuite (je m'adresse évidemment à ceux qui n'ont jamais joué à Sonic). Et si vous passez le panneau de fin avec plus de 50 anneaux, vous allez direct dans le «bonus stage », sorte de fantasy world dans lequel Sonic rebondit aux quatre coins du tableau, sous l'effet des divers ressorts et bumpers qui le composent (on ramasse, alors, un maximum d'anneaux et options).

Dr Robotnik

SONIC S'ESSOUFFLE

Au vu de la fabuleuse version Master System de Sonic et des quelques améliorations apportées à celle-ci ainsi qu'à l'incroyable vitesse qu'atteint le hérisson sur un écran LCD, on se dit que l'on tient en main une merveille. Seulement voilà, des ralentissements répétés et injustifiés viennent un peu gâcher notre plaisir. Dommage. Mais Sonic sur Game Gear reste un bon investissement. ■

Crevette, le STM



Sonic se met en boule

90%

EN RESUME

SONIC THE HEDGEHOG

- Console : GAME GEAR
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 94 %
- Animation : 99 % (sauf ralentissements)
- Son : 98 %
- Difficulté : 59 %
- Durée de vie : 76 %
- Player Fun :95 %

BART SIMPSONS
ESCAPE FROM CAMP DEADLY

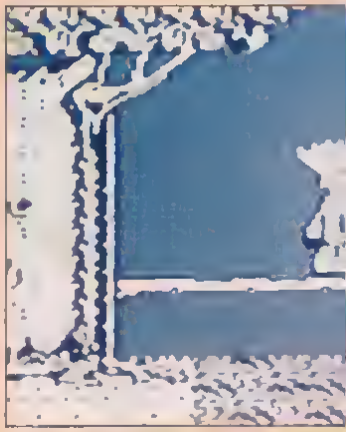
Quand il ne joue pas les stars dans le dernier clip de Michael Jackson, Bart Simpsons est aussi sur Game Boy. On peut dire qu'il mène une vie... « dangerous » !

V'la les petits drapeaux que l'on doit ramasser

« Ouahhhhhhh, je meurs » ! Telle fut ma réaction lorsque j'ai appris que Simpsons sortait sur Game Boy. Imaginez, je ne suis pas encore remis des effets secondaires que m'ont provoqués la version NES du dessin animé le plus fabuleux de ces quinze dernières années, que l'écrao de ma Game Boy chérie commence déjà à ressentir les mêmes symptômes ! Mais il faudrait peut-être que je vous replace un peu dans le contexte, alors voici de quoi il retourne ..

PETIT, JAUNE, AVEC DE GRANDS YEUX !

Les Simpsons, vous devez commencer à les connaître. Cela fait plus d'un an qu'ils squattent toutes les semaines les programmes de Canal+. Un dessin caricatural au possible, des animations simples, mais une mise en scène, des scénarios et des dialogues à tomber par terre tellement c'est drôle et intelligent ! Voilà le cocktail qui compose ce chef-d'œuvre du dessin animé. Et pour une fois, les héros ne sont ni des chats, ni des souris et encore moins des canards, mais une famille américaine moyenne dans toute sa splendeur et sa banalité. Parmi eux se trouve Bart, le rejeton plutôt turbulent, et c'est lui qui,



Attention aux branches, des fois, elles se cassent

une fois de plus, se retrouve au centre de cette aventure. « Yo man ! »

LA MORT DANS L'AME

Après une année passée à foutre le bordel dans son lycée, voici venu le temps des grandes vacances. Une tradition purement américaine consiste à envoyer les enfants dans ce qu'ils appellent les « summer camps » (camps d'été) qui pourraient se décrire comme un mélange entre les colonies de

vacances et les scouts (sauf que c'est complètement laïc et beaucoup plus convivial). Mais Bart et sa sœur Lisa sont tombés dans le pire de tous, le terrifiant **Camp Deadly** (le camp mortel !). Les accompagnateurs sont de véritables terreurs qui leur mènent la vie dure. Pour Bart et Lisa, il ne reste qu'une seule solution : s'enfuir de là !

Le chapeau protège des abeilles

PARCOURS DU COMBATTANT

Comme vous avez pu le remarquer, cela n'a rien à voir avec la version NES et cette épique baston contre les Space Mutant. Non, sur Game Boy, le côté jeu de plate-forme prend le dessus sur l'esprit de recherche que réclamait **Bart vs the Space Mutant**. Le jeu se présente sous la forme de trois parcours du combattant à compléter. Au début de chaque parcours, un panneau d'affichage annonce le programme de l'épreuve. On peut y lire, aussi, quelques recommandations, voire des mises en garde ! Dans le premier parcours, le but consiste à ramasser les quelques drapeaux disséminés aux quatre coins du camp. Autant vous dire tout de suite que ce n'est pas une balade de santé. Vous êtes tout seul contre tous ! La moindre rencontre avec l'un de vos camarades (je ne sais pas si c'est vraiment le terme qui convient !) et vos points de vie en prennent un coup ! Heureusement que Lisa vous attend dans un coin pour vous donner un boomerang qu'elle avait eu la bonne idée d'emporter dans ses bagages. Il faudra, aussi, lutter contre les abeilles, car elles n'apprécient pas beaucoup que l'on s'approche de leur ruche, et il n'y a pas d'autre chemin. Par contre, on peut monter aux arbres et prendre son élan sur les branches, ce qui est pratique pour enjamber les cours d'eau ! Une fois que Bart est en possession de tous les drapeaux, on passe à la deuxième épreuve. Cette fois on se retrouve dans la cantine. Et le panneau précise bien qu'il est interdit de jeter la nourriture... Sinon vous devrez la bouffer quand même (gasp !). On progresse donc le long du self-service et il faut piquer le maximum de cheeseburgers pour s'en servir comme arme contre tous les mecs qui sont à votre poursuite. Mais c'est loin d'être facile, car ils sont nombreux (je vous rappelle qu'au moindre contact vous perdez 1 point de vie) et en plus ils balancent des fourchettes et des couteaux... J'appelle pas ça des vacances, moi ! La dernière étape consiste à affronter le mont Deadly ! Cette montagne est la seule voie possible pour s'échapper, mais personne n'en est jamais revenu et les histoires les plus folles courent à son propos. Bart devra y affronter des aigles et l'univers peu rassurant de grottes mystérieuses. Yark, yark!

Bart se gave de cheeseburgers et doit éviter les gravos.

Lisa lui rend un fier service

BART ABAT !

Bien que je préfère nettement le jeu sur NES, je dois avouer qu'encore une fois les Simpsons sont synonymes de super jeu ! Avec ses graphismes conformes au dessin animé, une jouabilité assez bonne et de l'action prenante, Escape from the Camp Deadly s'impose comme un très bon petit jeu.. Suffisamment original pour ne pas se perdre dans la masse des jeux Game Boy ■

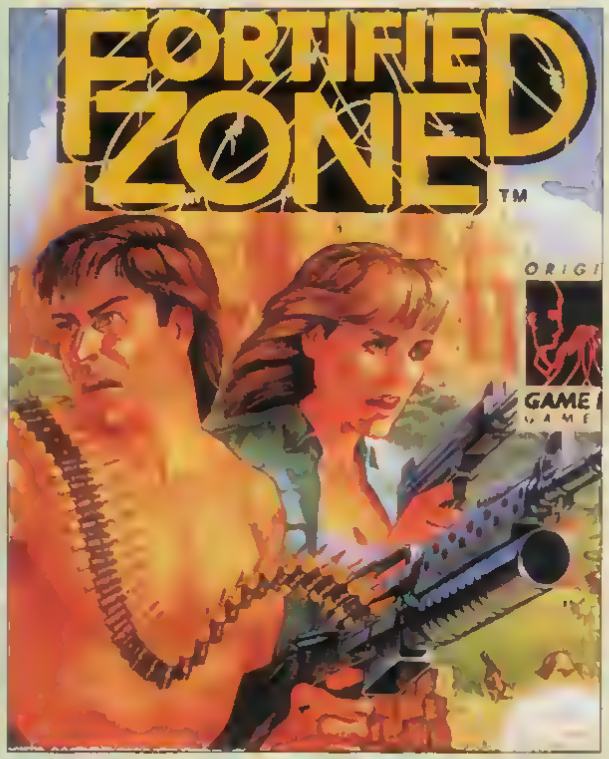
Crevette, Game Boy sans soif !

86%

EN RESUME

BART SIMPSON

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 60 %
- Animation : 79 %
- Son : 75 % (digits vocales)
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 90 %



Après s'être battu en solitaire, en équipe, en escadrons, en bataillons, en armée, en guilde... Voici la possiblité de se battre en couple ! C'est bobonne qui va être contente !

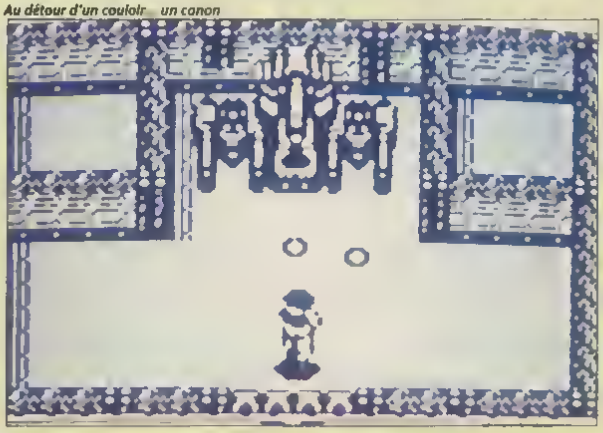
D'habitude, daos les boos jeux guerriers, bien de chez oous, on part en campagne avec un ou plusieurs autres soldats ou un aoimal domestique (ce qui ne fait pas beaucoup de différence vous me direz!). Eh bien là, daos **Fortified Zone**, on oublie la franche camaraderie d'uoe escouade kaki, et on part accompagné de sa meuf ! C'eo est que plus agréable, mais est-ce que cela rajoute un quelconque intérêt au jeu ? J'ai bien peur que non !

J'VEUX RENTRER!

Des scénarios bidons, oo vous eo a déjà présenté uo paquet, mais celui de Fortified Zone fait eocore plus fort que d'habitude, puisqu'il est carrément inexistaot ! La seule chose que l'oo vous explique avant de commencer, c'est que vous venez du ciel grâce à un planeur, que vous êtes des soldats-espions, et que la sublime girl qui figure sur la boîte du jeu vous accompagne dans cette galère. Ah oui, j'oubliais, vous devez pénétrer daos la forteresse qui vous fait face. C'est tout ? Oui, oui, c'est tout !

PARTAGE DES TACHES

Dès que l'on appuie sur « Start », on se retrouve tout de suite dans une sorte de labyrinthe, aux graphismes pauvres. Vous avez à l'écran une salle entière. A chaque fois que vous franchissez une porte, l'écran affiche une autre salle. Quaod vous jouez en mode « 1 joueur », vous cootrôlez les deux personoages par le biais d'une fiche de personnage Cela s'explique par le fait que vous n'eo avez qu'un seul à l'écran. Un changement d'option, sur la fiche de personnage, permet de passer du mec à la nana et *vice versa*. En mode « 2 joueurs », c'est différent, puisque l'oo est connecté l'un à l'autre avec deux Game Boy, et que l'un prend la girl et l'autre le mec. Les deux n'ont pas les mêmes possibilités : l'homme prend et utilise les armes qu'il trouve sur son chemin, la femme ne peut pas le faire, mais elle a la possibilité de sauter pardessus certains obstacles. Ces obstacles sont de deux types. Soit des soldats armés de divers objets contoodants ou pétoires bruyantes et destructrices, soit des « pièges à cons » comme des pieux mobiles planqués dans le sol. Pour passer au niveau suivant, il faut battre un big boss genre char d'assaut éoorme ou mini forteresse bardée de canons


Au détour d'un couloir... un canon

Il faut garder son lang hold pour passer

Descendez le char pour changer de level

BIZARRE, ÇA EST LE MOT, UNE FOIS !*

Bon, comment dire ? C'est un jeu, qu'il est bien étrange, pas nul, même plutôt sympa à jouer. Mais il ne fait pas vraiment avancer le shemillblick ! Eo clair, il n'est pas d'un intérêt extraordinaire Si vous l'achetez, ce n'est pas uo drame... Mais si vous l'évitez, ça n'en sera pas un noo plus ! ■

Crevette, LU et approuvé !

* Lire avec l'accent belge

59%

EN RESUME

FORTIFIED ZONE

- Console : GAME BOY
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 50 %
- Animation : 80 %
- Son : 40 %
- Difficulté : 50 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 75 %

ABONNE-TOI

TOUT DE SUITE A PLAYER ONE ET TU GAGNERAS UN NUMERO GRATUIT ET UN PIN'S

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

1 AN : 11 NUMEROS
250 F AU LIEU DE 275 F
ET UN SUPER CADEAU !
qui vous parviendra par envoi séparé

Vous pouvez aussi commander les anciens numéros de *PLAYER ONE*.
Du n°1 au n°6
envoyez 15 F + 7 F de frais de port = 22 F* par numéro
à l'ordre de Média Système Edition
A partir du n°10
envoyez 25 F + 7 F de frais de port = 32 F* à l'adresse suivante
MSE, Player One, 31, rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.
A partir du 10 25 F + 7 F = 32 F

Pour pouvoir bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez le bon de commande accompagné de votre chèque de
à l'adresse suivante :
Média Système Edition
Service Abonnements
31, rue Ernest Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

* Offre valable pour France métropolitaine et CEE (acheminement terre) Autres tarifs, nous consulter

PLAYER ONE, OUI !

Je veux bénéficier de l'offre spéciale d'abonnement et recevoir mon cadeau ! J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au magazine *PLAYER ONE*. Je joins un chèque de 250 F à l'ordre de Média Système Edition.

Pour recevoir le prochain numéro, abonnez-vous avant le 20 du mois.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

Code postal *Signature obligatoire*

Quelle est la marque de votre console ? :

Quel est votre date de naissance ? .

P12

Il s'agit d'un voyage à Dragonland. J'imaginais des contrées de BD, peuplées de petites bêtes souriantes, à la jap. Que dalle, oui : faut les abattre, un point c'est tout.

Quelle idée aussi de donner un petit nom féérique à un pays regorgeant de créatures malfaisantes. Heureusement, je suis le Space Harrier et avec moi, y'a pas de quartier Je fonce comme une dingue en tirant sur tout ce qui bouge. D'ailleurs, je voudrais aller plus lentement que je ne pourrais pas. Ça, c'est du shoot them up total et en plus le Space Harrier est à l'écran ! Il faut le diriger dans les huit directions du paddle pour éviter ou détruire les ennemis. Pas évident de faire aller le libérateur dans les airs et sur terre à la vitesse supersonique à laquelle il se déplace. Réfléchir et agir vite sont les deux maîtres mots de cette patrouille stressante dans Dragonland. Et il y a douze niveaux comme ça. Pour se reposer quelque peu, les niveaux quxtre et huit sont des stages de bonus où vous êtes invincible : chevauchant un dragon, chaque ennemi traversé vous rapporte 50 000 points. Mais sur tout le reste du parcours, un échec et les monstres vous dévorent. Le cannibalisme est arrivé sur la Game Gear.

Slalomez entre les obstacles

GENRE 3 DIMENSIONS

Les ennemis déboulent de partout, même de derrière, et en plus le slalom entre les obstacles s'impose. Pire que le marathon. Apprenez les caractéristiques de chaque type d'ennemis : ceux qui volent, ceux qui tirent et les autres... Certains sont même indestructibles (sympa, non ?) comme les villes volantes. A noter que les « Haya oh » et « Octopus mutants » rapportent un max de points. Je le dis uniquement pour citer les noms des bestioles. Retenez-les bien, l'effet est garanti aux repas de famille dans la conversation. Chaque fin de niveau amène évidemment son boss... et le Space Harrier, n'ayant que trois misérables vies, peut recommencer sa patrouille la joie au cœur et des ampoules aux pieds. Si un niveau a pu être achevé (faut déjà être balèze) avant l'ultime mort, vous pouvez continuer jusqu'à trois fois en reprenant au début du dernier niveau atteint.

Certains êtres volants ne tirent pas comme ça valent bien le détour, non ?

Le Drakon rapporte 10 000 points.

OH ! UN PASSWORD

Le truc vraiment sublime, c'est que le jeu possède un password. Quand on voit la difficulté, on en comprend l'intérêt vital pour le joueur. Après une partie endiablée, on peut vérifier si on est sur l'écran des meilleurs scores. Si on est le seul à jouer, on y est toujours et ça remonte le moral. Je vous donne quand même le conseil de Sega pour mener à bien votre shoot them up : « Ne soyez pas trop passionné. » C'est pas de moi, c'est dans la notice. Des conseils

Les joueurs aux nerfs d'acier peuvent casser leur tirelire : c'est du bon, de l'original et du stressant. Agréable mélange ■

Blanche-Neige

80%

EN RESUME

SPACE HARRIER

- Console : GAME GEAR
- Genre : Shoot them up
- Graphisme : 80 %
- Animation : 85 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 75 %

Attendez, là, j'hallucine ! Si c'est pas la millième fois qu'on teste Ninja Gaiden dans *Player*, je gobe ma pomme sans regrets.

Non ! La gobe pas, aucun prince ne viendra te réveiller ! T'as raison, Ninja Gaiden nous est servi à toutes les sauces et celle de la Game Gear ressemble comme une petite sœur à celle de la... NES (intitulée Shadow Warriors). Mais on ne dira trop rien à ce sujet car le jeu est toujours aussi sympa. Fanas des ninjas, à vos épées ! L'histoire est désormais archiconnue : Ryu doit protéger l'épée du dragon qu'une organisation malfaisante désire voler à des fins sataniques. La meilleure défense étant l'attaque, Ryu lance l'offensive pour abattre les boss de l'organisation. Et patati et patata... (expression datant du XVIIe siècle mais servant toujours). En bon ninja qui a appris à se servir de son épée avant d'aller sur le pot, Ryu est un super pro qui ne connaît pas les lois de la pesanteur. Faut le voir sauter dans les airs et s'accrocher aux murs puis grimper à flanc de montagne pour reprendre sa route. Soit il a des ventouses aux mains, soit c'est un remix de Batman et Spiderman agrémenté de zestes nippons. Je vous laisse juge

Shuriken contre mitraillette

DE L'ESPOIR, DES SENSATIONS, DU SUSPENS !

L'espoir, c'est celui de comprendre l'intrigue... Elle est racontée par petites séquences entre les niveaux de combat,

Boss du niveau 2 à abattre avec les bombes

« Pourquoi tu veux mon épée ? », demande Ryu. « Tu le sauras au prochain niveau, arghhh (il meurt) », répond le méchant. Le suspens est haletant. Cela étant, à la fin des quatre niveaux de combat, on sait enfin pourquoi l'organisation voulait l'épée : c'était pour faire du mal. Si, si. Qui l'aurait deviné ? Ryu n'a pas de caddie et c'est bien dommage car il ramasse un max de trucs sur sa route dans des sortes de sphères qui planent au-dessus de sa tête. Les objets rouges sont toujours plus forts que les bleus, donc plus intéressants. Au rayon puissance, les balles donnent des unités de force. Pour la vie, les pots d'herbe rétablissent la forme physique. Les petits rouleaux sont quant à eux costauds (facile) car ils ajoutent trente unités à la force de Ryu. Dans les options, il y a aussi les flammes qui apportent l'invulnérabilité et bien sûr des 1up.

MATE UN PEU MON NINJUTSU

D'accord, mais en tout bien tout honneur alors. En fait, il s'agit d'armes de ninja dont Ryu peut se servir à la place de son épée. Les utiliser demande de la force, donnée par les balles et les rouleaux. Quand la force est à zéro, l'épée redevient la seule défense possible. Au menu : des **shurikens** horizontaux, des **ondes**, des **anneaux** à tête chercheuse et des **bombes** multidirectionnelles. On a beau avoir l'impression d'avoir vu et revu ce jeu — à quand la prochaine version ? —, tant qu'il est bien réalisé, y'a pas de lézard, on peut l'adopter. C'est speed, sympa et pas très dur grâce aux nombreux pots d'herbe. Quatre niveaux de baston vous attendent : bon appétit ■

Miss VTM

Les ondes dégomment les ennemis dans les arbres

80%

EN RESUME

NINJA GAIDEN

- Console : GAME GEAR
- Genre : combat ninja
- Graphisme : 80 %
- Animation : 85 %
- Son : 80 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 80 %

Une fois n'est pas coutume, la Terre est menacée. Quel que soit le jeu, quand il n'y a plus d'espoir, c'est toujours aux mêmes qu'on fait appel : vous et moi.

Il sera, une fois, un type vraiment pas cool du tout qui voudra du mal à la Terre. C'est dans un cadre de Terre unifiée pour l'occasion, que vous allez piloter le vaisseau expérimental, symbole de la dernière chance. Lord Halley a constitué une armada qui a pour objectif la destruction de la Terre. Aux commandes de votre vaisseau, il va vous falloir mooter à l'assaut des lignes ennemies et, comme le dit si bien la doc, tirer sur tout ce qui bouge.

Détruisez les météores menaçant la Terre

HALLEY RETOUR

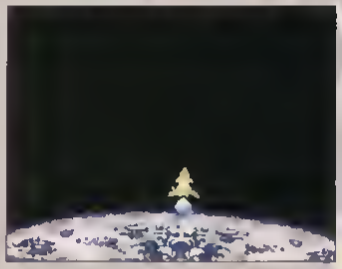
Au cours d'une partie de Halley Wars, plus que dans tout autre **shoot'em up**, il est nécessaire de laisser passer le moins de vaisseaux ennemis possible. Sur le bas de votre écran de jeu, vous remarquerez un pourcentage affiché qui représente le taux de destruction de la Terre. Chaque ennemi parvenant à se glisser au travers de votre feu nourri occasionnera trois pour cent de dommage à la planète bleue. Bien sûr, pour corser la chose, les comètes se sont impitoyablement alliées avec Lord Halley. Ainsi, chaque météore que vous laissez passer causera sept pour cent de dommage. Arrivé à cent pour cent, votre combat n'aura plus aucune raison d'être et le jeu sera fini. Je vous ai brossé un tableau vraiment pessimiste de la chose, mais cette éventualité est vraiment fort peu probable, même en jouant en mode « hard ».

BALADE DANS LE SYSTEME SOLAIRE

Vous décollez de la Terre, objectif Lune au niveau 1. La première vague d'assaut est composée de chasseurs relativement aisés à combattre. Les astéroïdes artificiels que vous croiserez recèlent des options qui vous permettront d'accroître votre vitesse de déplacement ou votre puissance de feu, ou encore vous doteront de nouveaux modules de tir qui viendront s'ajouter à votre tir d'origine. Ces modules peuvent également être utilisés comme des bombes en appuyant sur le bouton 2. Au troisième niveau, lors de l'attaque du vaisseau mère de l'armada de Lord Halley, il est particulièrement conseillé d'utiliser ces missiles contre le boss de fin de niveau. Après avoir traversé les champs d'astéroïdes et des épaves stellaires, un retour rapide vers la proche orbite terrestre s'impose. La dernière vague s'apprête à fondre sur la Terre, le combat final sera dur. Inutile de compter sur le mode « **cootinue** », redémarrer au dernier niveau est impossible sans une puissance de feu adaptée. Halley Wars développe quelques idées originales, mais pas nouvelles. Côté réalisation, il n'y a rien à redire mais la déconcertante facilité du jeu entame considérablement sa durée de vie. Je vous déconseille le mode « easy », ce serait vous gâcher le plaisir que de finir ce jeu en une demi-heure ■

Wolfen

Un boss peu convaincant niveau risque



Au clair de la Terre

62%

EN RESUME

HALLEY WARS

- Console : GAME GEAR
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 67 %
- Animation : 85 %
- Son : 74 %
- Difficulté : 32 %
- Durée de vie : 36 %
- Player Fun : 64 %

La même en joli.

Une vision en 2D Matez les icones sur le cote

Les échecs, c'est tout un monde. Pourtant, la complexité de ce grand jeu ne provient pas tant du maniement des pièces que de sa richesse stratégique, si considérable que d'innombrables générations de joueurs n'ont toujours pas réussi à l'épuiser. On aime ou on déteste. Moi, j'adore et ma Master aussi, visiblement.

Je ne sais pas si vous avez connu l'époque glorieuse de la première explosion des consoles, vers 1980-82. Les versions vidéo de jeux de réflexion « traditionnels » étaient alors monnaie courante. Atari 2600, Mattel et toutes les bécanes en vogue en ces temps reculés arboraient fièrement « leurs » dames ou « leurs » échecs. Cet engouement s'est un peu tassé par la suite, au profit de programmes plus originaux comme Tetris, et il a fallu attendre cette année pour voir les échecs opérer un retour en force, sur Game Boy d'abord, puis sur Master S. C'était notre quart d'heure « ancien combattant ».

Qui trouve mon ouverture tordue ?

T'AS UN BEL ECHIQUIER, TU SAIS ?

Une bonne surprise pour commencer : Sega Chess propose indifféremment un rendu en 3 ou en 2 dimensions. Personnellement, je trouve la vision 2D plus claire, mais c'est tellement plus beau en perspective ! Surtout avec cette voix (pas très audible, d'accord) qui commente les coups. A côté ou en dessous du plateau, de petites icônes permettent d'opérer diverses actions, telles que switcher entre les deux modes, permuter le roi et la tour (roquer), forcer l'ordinateur à effectuer un coup, changer de camp et j'en passe. Signalons un bon point à ce sujet : lorsque vous passez avec le curseur sur une icône, le programme donne une petite explication à son sujet, ce qui permet de savoir rapidement qui fait quoi sans avoir à se plonger dans la notice. Ceusses qui comprennent l'anglais apprécieront. Autre aspect sympa côté convivialité : la fonction « aide », grâce à laquelle la console suggère le coup le plus approprié.

PAPY FAIT DE LA RESISTANCE

Les options de paramétrage sont particulièrement étoffées : outre les classiques ajustements de la difficulté, choix de l'adversaire (humain ou machine) et autres réglages du paddle, on trouve la possibilité de positionner les pièces sur le plateau avant la partie. Pour quoi ? Tout simplement pour s'entraîner à résoudre des problèmes spécifiques, tels que ceux qu'on peut trouver dans les revues spécialisées. Du haut de mon niveau (moyen, je vous rassure), Sega Chess me paraît avoir un niveau très correct. Je ne suis pas sûr que j'irai jusqu'à le présenter à Kasparov mais, pour le joueur normal, il s'agit d'un bon sparring partner. Si vous appréciez ce jeu qui gagne à être connu, vous allez vous régaler. Sinon, montrez-le quand même à papa : il rechignera moins à vous payer la Master sur laquelle vous pourrez vous défoncer avec R-Type ou Shadow Dancer ■

Iggy, intello à ses heures

87%

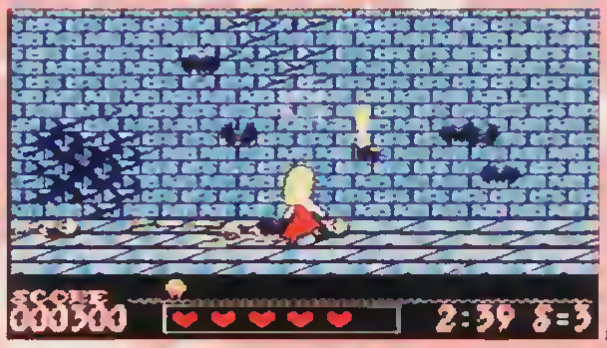
EN RESUME

SEGA CHESS

- Console : Master S.
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 84 %
- Animation : —
- Son : 75 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 78 %

GHOST LASER

La mamie Master tourne son regard langoureux vers son périphérique le plus délaissé : le phaser. Celui-ci, se sentant observé, relève le bout de son canon et demande : « C'est un jeu pour moi ? ». Eh bien oui, mon roudoudou.



1

Si le phaser est effectivement peu souvent utilisé dans les jeux, c'est normal (euh ?). Eh oui, l'intérêt des jeux utilisant cet objet est fatalement limité. Que voulez-vous, tirer, tirer, encore tirer, ça devient lassant, inévitablement Mais que cela ne nous « à priorise » pas quant à la qualité du jeu que je vais vous décrire là, maintenant, tout de suite. Allez hop en mute !

BOUH, LES PAS BEAUX !

Je vous narre rapidement le scénario, celui-ci étant d'une niaiserie affligeante. Bon, attention... Je résume : vous, vous êtes le gentil, et tout ce que vous faites c'est bien, et, tous les autres, ce sont les méchants et ils ne vous font que du mal. Voilà qui est clair. Minuit. Un éclair zèbre le ciel ténébreux. Sortant d'une cave humide et spongieuse, une jeune

2

fille s'avance. Les forces du Mal la harcèlent mais vous êtes là, vous, la protégeant de votre dextre adroite. En clair, le jeu consiste à protéger la fille de tout ce qui lui arrive, tombe, fonce dessus ; celle-ci se dirigeant toute seule mais étant incapable de se défendre. Pour cela, il vous suffit bien évidemment de viser le ou les adversaires qui l'attaquent et de tirer. Vous aurez ainsi à affronter, au long des six stages, des ennemis tous plus hétéroclites les uns que les autres. C'est ainsi que l'on passe allégrement de la chauve-souris au squelette, en passant par la voiture carnivore ou le tableau hanté. Eh oui, comme vous le constatez, c'est à une véritable cité cosmopolite que vous vous attaquez.

3

BOUM ET BOUM ET RATATAM

Quantité de bonus sont cachés dans les décors, aussi n'hésitez pas à tirer dans les fenêtres, les murs... tout quoi. Vous pourrez ainsi récolter un cœur revitalisant, une bombe supplémentaire, que des trucs sympa quoi. Alors shootez à tout va (c'est le but de toute façon). Bon, voici venu le moment du verdict. Quoique d'une réalisation sympathique (graphismes très réussis parfois, précision des tirs convenable) ce jeu a le défaut intrinsèque d'être de tir. On s'amuse effectivement, mais cinq minutes. A réserver, donc, à ceux qui regardent leur phaser la larme au coin de l'œil. Sniff ! ■

Chris, mégalo

1 - Jolie entrée en matière entre les squelettes et les chauves-souris...
2 - Ce n'est pas le portrait de Dorian Gray, mais il n'est quand même pas beau.
3 - Oh la belle voiture, j'veux la même !

55%

EN RESUME

LASER GHOST

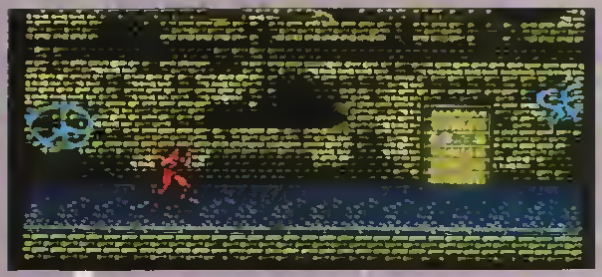
- Console : MASTER S.
- Genre : jeu de tir
- Graphisme : 85 %
- Animation : 80 %
- Son : 50 %
- Difficulté : 40 %
- Durée de vie : 30 %
- Player Fun : 45 %

Guérilla urbaine, karaté et gros calibre. Matt Murdock, ramène-toi, on a de la visite !

« Hypnotist... Telles furent les dernières paroles prononcées par le sergent Brody Il mourut dans les bras de son coéquipier, son corps déchiré et battu, trempé par des larmes de tristesse et de colère. » Eh bien, ça commence fort La notice de **Running Battle** est un chef d'œuvre de mauvais goût et de clichés démodés dignes de la pire littérature de gare. Des lignes pseudo-tragiques à faire hurler de rire un mort pour expliquer que vous y en a castagner les sbires du mauvais docteur M qui font rien que des choses pas légales dans la « zone des ténèbres ». Tu vois, M. Sega, c'est bien plus facile à dire en quelques lignes.

LES FICELLES DU METIER

Je suis toujours un peu ennuyé quand je dois écrire un test de beat them up. Ce genre de jeu, rarement gagné par l'innovation, utilise en effet immanquablement les mêmes ficelles, et on a toujours un peu peur de se répéter. Running Battle ne brillant pas par son originalité, je vous aurai quasiment tout dit une fois que je vous aurai annoncé qu'il s'agit d'un jeu de baston, mettant en scène un policier et incorporant un zeste d'arts martiaux. Qui dit baston dit arts martiaux. Le sergent Gray, promu pacificateur en chef, est donc un roi de l'atémi, du coup de pied sauté et de tous les mouvements qui ont fait la gloire (et la fortune) de Bruce Lee ou Jacky Chan. Qui dit baston dit également niveaux infestés de soldats et de ninjas. Qui dit baston, enfin, dit boss de fin de niveau plus coriaces que leurs acolytes et pour lesquels il faudra trouver une tactique de combat un peu plus originale

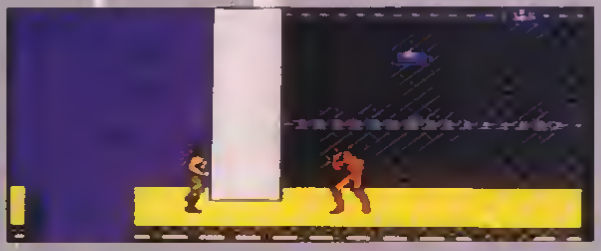

La zone revue par Sega

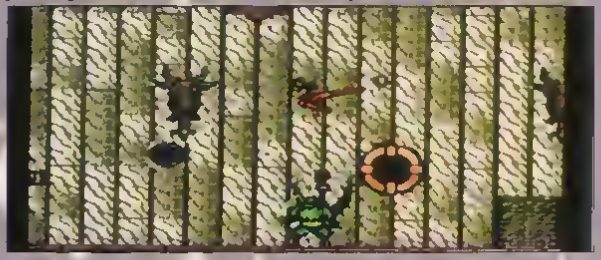
LA VICTOIRE EN COURANT

Pour la baston, on a compris, et pour le reste ? Très simple. Qui dit flic dit arme à feu. Des bonus permettent à Gray d'acquérir une pétoire, dont le nombre de coups est malheureusement limité. Pour exterminer à distance. C'est quand même plus cool Ajoutez-y un brin de jeu de plate-forme sous la forme de trous dans lesquels il faut éviter de tomber, et vous voilà en présence de Running Battle, un jeu de baston qui n'a pas inventé la poudre, mais qui est réussi dans son genre. Bien speed, très jouable et bien réalisé (on voit même des choses que je n'avais jamais vues sur Master comme un scrolling sur plusieurs plans), c'est l'investissement rêvé pour les fans du genre. Il ne lui manque que le jeu à deux, des mouvements plus variés et un rien d'originalité pour en faire un excellent soft ■

Iggy, latte à tout va

« Viens toi, allez viens ! »



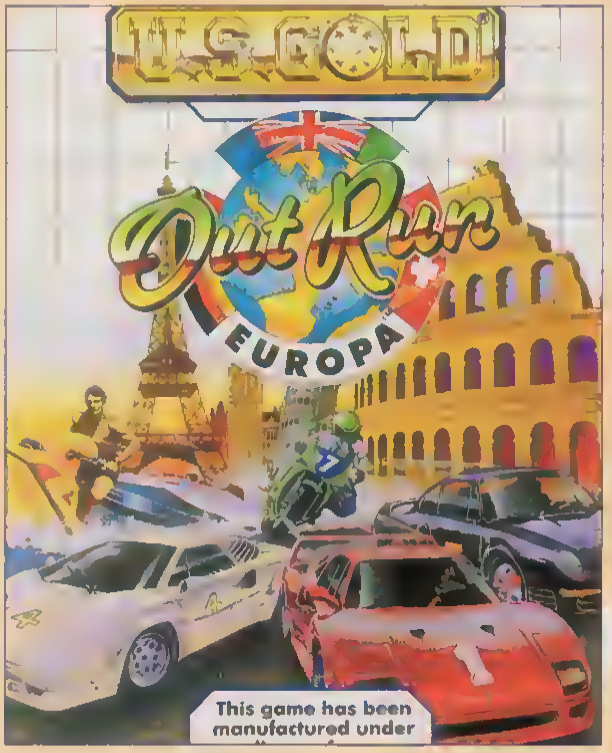

Cap tain Bras, j'ai dit, pas Cap tain Crochet !

78%

EN RESUME

RUNNING BATTLE

- Console : MASTER S.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 90 %
- Animation : 88 %
- Son : 80 %
- Difficulté : 77 %
- Durée de vie : 84 %
- Player Fun : 81 %



Se faire chourer sa Ferrari F40, c'est hard. Surtout quand on est agent secret et que les documents d'une mission étaient dans la boîte à gants... Va falloir speeder, Siméon, sinon c'est le chômdu !

Virage serré en moto et bastan avec la voiture

Il ne reste qu'une chose à faire : récupérer les documents en poursuivant les voleurs. Heureusement, vous disposez d'un mécanisme de pistage. A votre tour, vous volez une moto devant un café et c'est parti pour une poursuite effréenée à travers l'Europe. Chaque fois que vous approchez d'un embranchement, une flèche clignotante indique la bonne direction. A la vitesse à laquelle vous roulez, vaut mieux être vigilant pour demeurer sur la bonne route...

LES CHOSES A FAIRE

D'entrée, vous avez tout intérêt à foncer sans cesse, le timing étant très serré. Chaque niveau a un certain nombre de points de contrôle sous la forme d'une série de petites bosses ou de bouées rouges. Vous disposez d'un temps limité pour atteindre ces contrôles, sinon vous perdez le jeu. A quelques secondes de la fin, un voyant vous dit de vous magner.

L'autre chose très importante est de ramasser les options. Les points de bouclier sont à prendre à tout prix, en effet chaque collision ou tir de balle endommage votre véhicule et quand le bouclier est à zéro, vous retournez à la case départ, alors chopez les icônes « shield » ! Pour tirer sur vos voleurs, il vous faut aussi des munitions. Celles-ci sont données par des icônes « ammo », contenant chacune un chargeur de trois balles. Comme vous possédez dix chargeurs au maximum, vous n'avez pas intérêt à tirer dans le vide. La dernière option, vitale, est celle des « turbo ». Votre réserve contient dix charges mais elles s'usent vite et le turbo est indispensable pour finir les niveaux : ne laissez donc pas passer le moindre baril de réserve.

Dernier level, en voiture, a fond la caisse.

En scooter des mers, vous devez éviter les obstacles

LES CHOSES A EVITER

Un premier conseil : ne restez pas en plein milieu de la route ou de l'eau car vous serez plus touché par les véhicules et autres obstacles se présentant à vous. De plus, vous risquerez de louper la plupart des icônes... ce qui serait fort dommage. Evitez également les voitures de police qui vous dépassent et essayent de vous rallentir. Si vous êtes arrêté, vous perdez le jeu, alors tous les coups sont permis : percutez-la, zigzaguez, tirez, enclenchez le turbo... mais ne restez pas là ! Abattez aussi les véhicules ennemis qui vous beurtent, mais ne vous occupez pas des civils : ils ne donnent pas de points, vous ralentissent et ne présentent donc aucun intérêt.

CINQ VEHICULES POUR CINQ NIVEAUX

Moto, jetski, Porsche, hors-bord pour les quatre premiers niveaux. Chaque véhicule a une vitesse maximale différente et réagit de façon unique. Dernier niveau, vous louez une Ferrari (nostalgie...) et poursuivez la vôtre. Arriverez-vous à épuiser son carburant ? Ça risque d'être dur, mais battez-vous pour atteindre les plus hauts scores. Voilà donc un petit jeu de simulation laissant une impression mitigée malgré sa variété, car il est peu maniable et peu enthousiasmant ■

Miss VTM

50%

EN RESUME

OUT RUN EUROPA

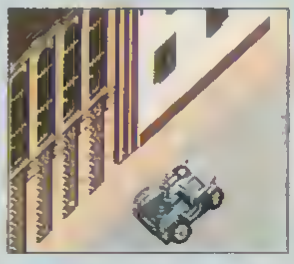
- Console : MASTER S.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 45%
- Animation : 40 %
- Son : 45 %
- Difficulté : 55 %
- Durée de vie : 50 %
- Player Fun : 45 %

Ce n'est pas parce que j'ai une sale gueule et des gros muscles que je ne suis pas un être humain. La preuve, j'aime ma patrie et ma môman. Farpaitement !

Sous la dénomination hautement poétique de Commando, se cache une série de jeux 100 % guerriers, calqués sur un jeu de café datant de 1986. Dernier avatar du genre, Mercs fait son passage obligé sur Megadrive.

RAMBO AU PAYS DE RAMBO

Les Commando suivent immanquablement la même trame. Prenez un trouffion de base (appelons-le « Gros Boeuf » pour simplifier les choses), collez-lui entre les mains une Kalachnikov, un bazooka, une poignée de grenades et éventuellement un lance-flammes, puis parachutez-le directement au beau milieu des lignes ennemies. Saupoudrez le tout d'une sacrée dose de violence,


Quand l'auto va, tout va.

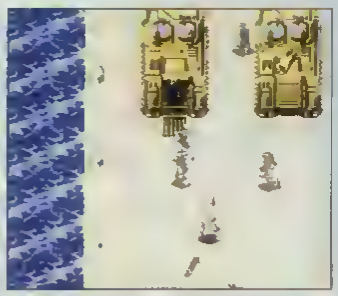
de morts à tout-va (on s'en fiche, c'est rien que des sales rouges) et de combats dantesques genre : « Les avions ne me font pas peur, j'ai mon fusil ». N'oubliez surtout pas le but, forcément humanitaire, qui doit donner quelque chose comme sauver de bons vieux copains prisonniers de guerre ou, dans le cas présent, délivrer le président des Etats-Unis, ce qui est déjà moins sympathique. Maintenant, il ne me reste plus qu'à vous parler du mode « arcade » de Mercs. Tiens, c'est marrant, je vous ai déjà tout dit. Sachez simplement que l'intellectuel de service peut éventuellement « emprunter » des véhicules de l'ennemi pour peindre encore un peu plus l'écran en rouge sang.

J'AI LA DETENTE QUI ME DEMANGE !

Heureusement, histoire de varier un peu les plaisirs, Sega a incorporé un second mode dans le jeu qui s'éloigne un peu de cette trame usée jusqu'à la corde. Bien que l'action soit globalement la même, vous contrôlez ici plusieurs mercenaires aux caractéristiques et aux armes différentes. Selon le passage traversé, le joueur devra alors passer de l'un à l'autre. On trouve également des bâtiments spéciaux, les zones de camouflage, où il est possible d'acheter de nouveaux équipements ou de recruter de nouveaux soldats. Ajoutant un minimum — j'ai bien dit un minimum — de stratégie, ce mode se révèle, à mon avis, bien plus intéressant que le mode arcade. Mercs est donc un Commando d'un bon niveau, le meilleur même sur Mega D. Correctement réalisé, jouable et bien défoulant, il présente l'avantage, dans son mode original, d'insuffler un peu de fraîcheur au genre. Il reste toutefois vrai que les Commando font rarement l'unanimité, loin de là. Crevette, pour ne citer que lui, est par exemple totalement réfractaire à ces softs qu'il qualifie, dans son langage imagé, de « bourrins ». Personnellement, je suis plus partagé : j'aime bien m'en faire un petit de temps en temps, mais je ne sais pas si je passerais des nuits entières à « génocider » dans les rizières. A vous de voir, donc, en fonction de vos goûts.■

Iggy, carbonise à tout va

Petit joueur, ce tank


Le cadre change, les engins aussi. Et l'action ?

80%

EN RESUME

MERCS

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 78 %
- Animation : 74 %
- Son : 81 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 80 %

Eh, je les ai reconnus, ce sont les mêmes qui ont fait Truxton and Co ! Beeeurk, répond la foule écœurée... Faut voir, répond le testeur magnanime !

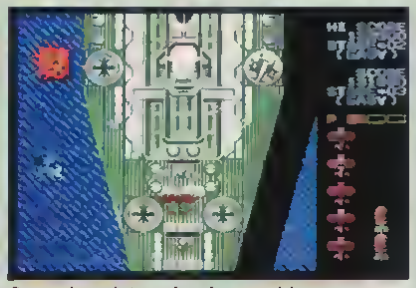
Quand on voit ce qu'on voit, que l'on entend ce que l'on entend, hé ben, on est bien content de penser ce qu'on pense ! Et moi, quand je vois les graphismes et la gestion de Fire Shark, je pense très fort à Truxton. Vous vous souvenez ? Le premier shoot'em up à sortir officiellement en France (Thunderforce II mis à part), une daube infâme qui faisait pitié ! Bref, Fire Shark a été réalisé par la même équipe. Non, ne

Les boss ne sont pas très durs à destroyer !

paniquez pas, ils ont fait des progrès, et même si c'est loin d'être un hit, ce n'est quand même pas aussi dramatique que ce à quoi on s'attendait !

POUR L'ORIGINALITE, FAUDRA REPASSER !

Fire Shark reprend le thème désormais classique des 1943 et autres shoot'em up du genre. On pilote un vieux coucou tout droit issu de la Première Guerre mondiale, et l'on se retrouve face à des engins « terrifics» qui occupent la moitié de l'écran et qui paraissent bien anachroniques face à votre antiquité volante. Le scrolling (défilement de l'écran) est vertical, il est possible de choisir entre trois modes de difficulté (easy, average et hard), on possède plusieurs « continues », et l'on traverse des décors alternant de longues bandes sablonneuses avec de courts tableaux maritimes. Certains endroits sont très urbanisés, et d'autres carrément désertiques.


Oooooooh mon bateau oh oooh oooooooh !

AUX ARMES... ETC.

L'armement repose, bien sûr, sur le principe de l'option. Votre avion peut être équipé de l'une des trois armes que l'on rencontre. Pour changer d'arme, il faut prendre une pastille de couleur. Bleue pour les petites boules d'énergie, verte pour le laser en paillettes, et rouge pour les langues de feu. Des options « P » (que l'on trouve en détruisant les ballons dirigeables qui apparaissent de temps en temps) augmentent la puissance de votre arme. On peut, aussi, pour se sortir d'une situation délicate, balourder l'une des quatre mégabombes que l'on garde en stock.

J'ME SENS TOUT MOU, MOU, MOU, SI MOOOOOOOOU !

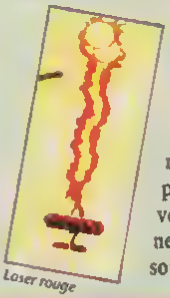
Et comme de bien entendu, on rencontre des boss de fin de level, et l'écran se trouve rapidement rempli de myriades de projectiles tirés par l'adversaire. Mais ces ennemis ne sont pas assez variés, ce sont toujours les mêmes qui viennent vous prendre la tête. De plus, ce jeu est mou, pas lent, mais mou, lourd à jouer (même en prenant le maximum de « S » [speed]). Les graphismes sont moyens, la musique est sans intérêt... Bref, un jeu qui cadre mal face aux derniers shoot'em up de la Megadrive (Gynoug, Phelios...). Et UN coup dans l'eau, UN ! ■

Crevette ouvre le feu !

On ne peut pas dire que ce soit un jeu original !

Laser bleu.

Laser vert


Laser rouge

51%

EN RESUME

FIRE SHARK

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot'em up
- Graphisme : 61 %
- Animation : 65 %
- Son : 56 %
- Difficulté : 3 modes
- Durée de vie : 29 %
- Player Fun : 62 %

Les Bonanza Bros, ce sont un peu les Dalton de l'écran cathodique. Affreux, sales, méchants et nuls... surtout quand Iggy est au paddle.

Voleurs endurcis, les Bonanza Bros acceptent un deal équitable avec le chef de la police : l'aider à nettoyer la ville ou croupir au fond d'une cellule. Vous hésiteriez, vous ?

LAIDS, LES BONANZA BROS

Nos deux frangins en tout cas n'émettent pas l'ombre d'une protestation et s'en vont récolter des pièces à conviction dans six bâtiments différents. Le danger vient ici des gardiens qui n'ont reçu qu'un ordre : arrêter coûte que coûte les voleurs éventuels. Les scènes se déroulent dans une pseudo 3D, ce qui permet aux frères, non seulement de se déplacer vers la droite ou la gauche pour éviter les cerbères, mais également de se tapir dans le fond ou à l'avant d'une pièce. Afin de se défendre, les brothers utilisent des pistolets à balles paralysantes qui immobilisent leurs cibles pendant quelques secondes. Contre les gilets pare-balles, la tâche est déjà plus rude. Les râteaux, les boîtes de conserve et les divers objets laissés çà et là sont des pièges terribles, de même d'ailleurs que les petits roquets qui valent les pires dobermans, question férocité. Les Bonanza étant deux, rien ne vous empêche de jouer à plusieurs : dans ce cas, chacun incarne un des deux frérots sur le même tableau.

A deux, tous les casses sont permis.

La concentration avant l'épreuve

Pourquoi la scène ne remplit-elle pas tout l'écran lorsqu'on joue seul ?

LAIDE LA CARTOUCHE

Il paraît que Bonanza Bros est un jeu relativement populaire au Japon. Au vu de cette version, je me demande bien pourquoi. Les héros sont sympathiques et il y avait matière à faire un bon jeu autour de ce thème marrant, mais au bout de la première partie, j'avais déjà une furieuse envie de « reseter » la console et d'y mettre à la place mon Sonic préféré. A qui la faute ? Sûrement à la réalisation, vraiment indigne d'une Mega D. : à part quelques effets marrants comme le policier écrasé par un Bonanza quand il ouvre la porte, l'ensemble est consternant. C'est bien la peine d'acheter une 16 bits pour jouer en 4 bits, tiens ! Plus généralement, Bonanza Bros manque cruellement d'intérêt. Action soporifique et réalisation paresseuse, le cocktail ne pardonne pas. A deux, la sauce s'épice un peu plus, mais sans atteindre des sommets. Et vu le prix des cartouches... ■

Iggy, dit l'Ecossais

40%

EN RESUME

BONONZA BROS

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 67 %
- Animation : 67 %
- Son : 70 %
- Difficulté : 73 %
- Durée de vie : 74 %
- Player Fun : 52 %

Voilà un shoot d'éclate totale pour votre petite console ! Après Dragon Spirit, hit d'arcade et de NEC, voici la suite : Dragon Saber, hit d'arcade et de... NEC !

Passons rapidement sur le scénario dont tout le monde se fiche, sachez tout de même que des humains ont le pouvoir de se changer en dragon et qu'ils le font pour sauver le monde. Et si ce n'est pas tout à fait ça, ça y ressemble beaucoup. Vous voilà donc transformé en mignon dragon bleu. Comme il est possible de jouer à deux, l'autre joueur, lui, incarnera un charmant dragon de couleur rouge. Avec des graphismes déjà hyper colorés pour les décors, plus vos dragons flamboyants, vous allez en prendre plein les mirettes. L'aventure commence : les ennemis pullulent, comme les poux dans les écoles primaires, devant vous et au sol. Le bouton 1 dégomme ceux du sol, larves minables, et le 2 c'est pour le tir.

Le boss, c'est le gros œil globuleux.

Concentrez l'energie pour la transformation en oiseau de feu

DRAGONS EN VOIE D'EXTINCTION

Dans **Dragon Saber**, tout se calcule par trois : trois dragons, trois points de vie par dragon et trois « continue ». Mais des options plus larges existent pour les débutants (ou les flemmards ?). Quelques mots sur les différents stages pour se faire plaisir ? Allez, c'est parti. On débute dans un monde **préhistorique** et le big boss est un gros œil qui vous mate méchamment. Descendez ses trois gardiens en premier avant de l'attaquer, sinon vous en baverez. La suite se passe au chaud, monde de feu, un **gouffre** plein de lave s'ouvre sous votre dragon et des monstres de feu en sortent. Après le feu, la **glace**. Et là vous allez voir un giga sprite : le décor bouge et se referme sur vous. Ça, c'est du spectacle ! Une araignée-scorpion balance des gros cubes de glace et hop ! stage suivant. Oh ! un champ de fleurs. Il faut même abattre un arbre tête de mort qui agite ses deux branches malfaisantes. C'est pas écolo. Une fois détruit, on assiste à une superbe déformation d'image, rare sur une console. Après le shoot se corse encore plus et au stage 5 votre dragon doit trouver sa route dans un scrolling vertical hyper speed . Les trois derniers stages se passent dans la glace pure, à l'intérieur d'un **monstre** et dans un **château**.

UN CADDIE D'OPTIONS

Ce qui est vraiment génial dans ce jeu, ce sont les options. Les ennemis qui clignotent vous en donnent à tous les coups.

On ne peut l'atteindre que quand il tire

A deux, on multiplie ses chances

Couleur rouge : puissance augmentée. Couleur bleue : une tête de plus au dragon, jusqu'à trois maximum. Les cristaux fileot des bonus, et les têtes de mort sont bien sûr à éviter. Un cœur vous donne un œuf de dragon, un autre le fait éclore, et le troisième c'est le 1Up ! Autre option très utile : le small, qui vous change en petit dragon, pratique pour passer entre les balles ennemies. A chaque niveau, le dragon a un tir différent, des boules de feu aux éclairs survoltés, comme dans l'arcade. Il faut souligner que l'adaptation est vraiment réussie. Un hit ■

Blanche-Neige

85%

EN RESUME

DRAGON SABER

- Console : NEC
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 85 %
- Animation : 85 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 85 %

Non, non, les enfants, le papa du shoot them up à armement évolutif n'est pas R-Type mais Gradius. Pas trouillard pour un sou, l'ancêtre s'offre un petit détour sur Core, histoire d'apprendre la vie aux petits jeunes.

Gradius (ou Nemesis si vous préférez), c'est tout un pan de l'histoire du jeu vidéo à lui tout seul. Issu des cogitations de Konami, qui demeura longtemps le plus célèbre éditeur japonais du monde, ce shoot them up inaugura le système des armements évolutifs et servit de référence à des millions de joueurs. Petite visite guidée du musée.

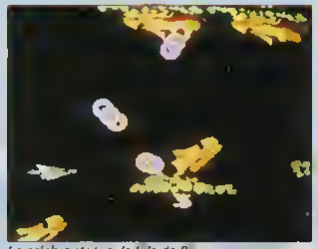
A VOT' BON COEUR M'SIEURS DAMES !

En 1992, l'action de Gradius paraît désespéramment plate : rien d'étonnant, puisque les recettes inaugurées par ce soft ont été allégrement pompées par la quasi-totalité des softs qui l'ont suivi. Sur un scrolling horizontal, un vaisseau se fraie donc un passage à travers 9 niveaux infestés d'aliens, évitant les vaisseaux mais également des éléments du paysage. Le principal intérêt de Gradius reste d'avoir introduit le principe des armements évolutifs. Certains vaisseaux ennemis larguent en effet des bonus vous permettant d'améliorer votre arsenal en acquiérant des missiles, des doubles tirs, des lasers ou des capsules. Scrolling, espace et bonus, voilà fixées les bases du shoot them up tel qu'on le connaît actuellement

Meme l'image fixe du debut a ete reproduite

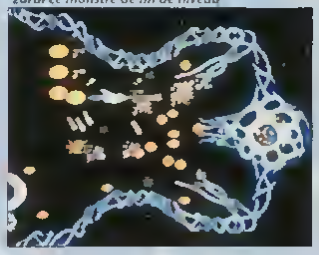
SIX ANS, C'EST PAS SI LONG

Vous l'avez sans doute compris, Gradius a marqué son temps. Reste qu'au premier abord, je ne donnais pas beaucoup de chances à cette version Core. Commeot uo jeu vieux de 5 ans, même révolutionnaire en son temps, pouvait-il espérer en remontrer aux Dead Moon, aux Tiger Heli et à tous ces shoot them up excellents qui ornent la ludothèque de la petite reine du tir ? Et c'est vrai que, au premier abord, on remarque surtout le principe de jeu désormais bien banal et la réalisation parfois un peu pauvre. Non que l'adaptation soit ratée, loin de là (elle est même meilleure que le jeu d'arcade, aux dires de Wonder), simplement, il manque à Gradius cette foule d'effets spéciaux, de monstres gigantesques et de scrollings à tiroirs auxquels nous ont habitués les jeux de tir des années 90 ; pourtant, après quelques parties, le charme opère. Indémodable, ce jeu reste toujours hyper bon à jouer et on se laisse vite prendre à ce gameplay et à cette jouabilité parfaite. On apprécie alors la



La celebre statue de l'ile de Paques

zorbi ce monstre de fin de niveau



conscience professionnelle de Kooami qui s'est même offert le luxe de rajouter un mode deux joueurs absent de l'original. Personnellement, j'avoue préférer légèrement Salamander, que je trouve plus actuel, mais mon opinion est loin de faire l'unanimité à la rédac. Pedro, pour ne citer que lui, craque complètement pour ce soft ravageur sorti des limbes de l'Histoire. Les monuments historiques, c'est peut-être ennuyeux à l'école, mais en jeu vidéo, ça dégage ! ■

Iggy, archéologue du pixel

85%

EN RESUME

GRADIUS

- Console : CORE G.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 77 %
- Animation : 78 %
- Son : 85 %
- Difficulté : 86 %
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 88 %

Moi, je connais une boîte anglaise qui possède les meilleurs programmeurs et les meilleurs graphistes. Et les meilleurs testeurs ? Ah non, pas les meilleurs testeurs !

Psygnosis, c'est tout un mythe dans la micro. Cette société britannique, auteur de l'immanquable **Shadow of the Beast**, s'était jusqu'ici distinguée par une production repoussant les limites des micro-ordinateurs, mais pas toujours très agréable à pratiquer. En passant sur console, ils n'ont décidément toujours pas ajouté la jouabilité à leur vocabulaire

DESTROY LAND

Terre, an 2029. Plus violent, plus speed, un sport a supplanté tous les autres : le **Ballistix**. Au départ, un principe simple : deux buts, deux concurrents et une balle qui doit évidemment rejoindre les buts. La nouveauté vient du fait que les concurrents ne poussent pas directement la balle : ils envoient des projectiles qui se chargent de cette tâche, un peu comme au billard quand vous utilisez une boule pour déplacer une autre boule. Très vite, des options apparaissent, donnant par exemple un bouclier pour les buts. Le moins qu'on puisse dire de Ballistix, c'est qu'il va vite. Très vite même, puisqu'une seconde à peine après le coup d'envoi, le terrain est envahi par une vingtaine de projectiles parcourant l'écran à un rythme supersonique.

Prêts ? Partez !

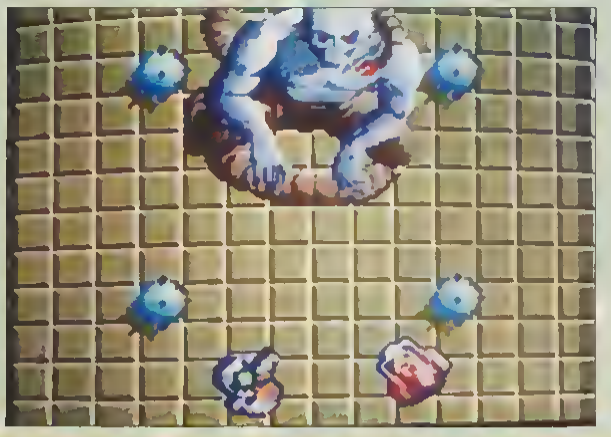
Des balles à gogo

MESSIEURS LES ANGLAIS, TIREZ LES PREMIERS

Donc, on est d'accord, on est en présence d'un sacré travail de programmation. On ne peut qu'être admiratif devant la classe des auteurs qui, pour un coup d'essai, ont réussi un coup de maître, ce qui n'était pas évident sur une machine aussi difficile à programmer que la Core. Oui, mais moi, quand j'achète un jeu, c'est pour m'éclater. Et c'est là que les choses commencent à coincer : parce que, à quoi ça sert d'avoir une animation hyper rapide si on ne comprend rien de ce qui se passe à l'écran. Les boules bougent tellement vite qu'il est impossible d'élaborer une quelconque stratégie ou même de tenter de **diriger la balle**. On en vient vite à mettre la joypad sur l'autofire afin d'effectuer des actions aussi subtiles que le « je te rentre dans le lard et ça passe ou ça casse ». Passionnant ! Dites, de l'autre côté de la Manche, pour votre prochain jeu Core, ça serait sympa de nous pondre autre chose qu'une belle démo. ■

Iggy, aurait bien voulu jouer

Les graphistes ont bien bossé



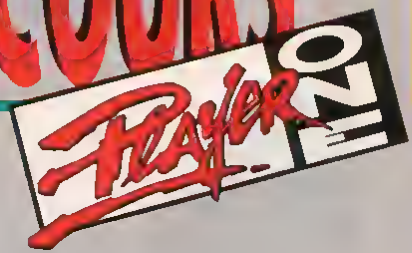
51%

EN RESUME

BALLISTIX

- Console : CORE G.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 87 %
- Animation : 94 %
- Son : 72 %
- Difficulté : 94 %
- Durée de vie : 57 %
- Player Fun : 30 %

CONCOURS



Pour avoir plus de chances de gagner, participez au concours sur 3615 Player One.

CONCOURS

SUPER IDEE

PLAYER ONE VOUS OFFRE 5 JEUX QUELLE QUE SOIT LA CONSOLE QUE VOUS POSSEDEZ.

JOUEZ ET GAGNEZ CINQ SUPER JEUX

LES LOTS

5 JEUX

QUELLE QUE SOIT VOTRE CONSOLE

LES QUESTIONS

1. Parmi les noms de héros suivant, citez celui qui ne figure pas sur les autocollants de ce mois.
   - A : Sonic
   - B : Shinobi
   - C : Megaman

2. Qui a vaincu Star Wars ?
   - A : Iggy
   - B : Crevette
   - C : Wonder

3. Où s'est déroulé le 19e CES en janvier 1992 ?
   - A : Las Vegas
   - B : Los Angeles
   - C : Chicago

Adressez vos réponses sur 3615 Player One
ou sur carte postale uniquement à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

DATE LIMITE DE PARTICIPATION LE 29 FEVRIER 1992
Le vainqueur sera tiré au sort parmi les bonnes reponses.

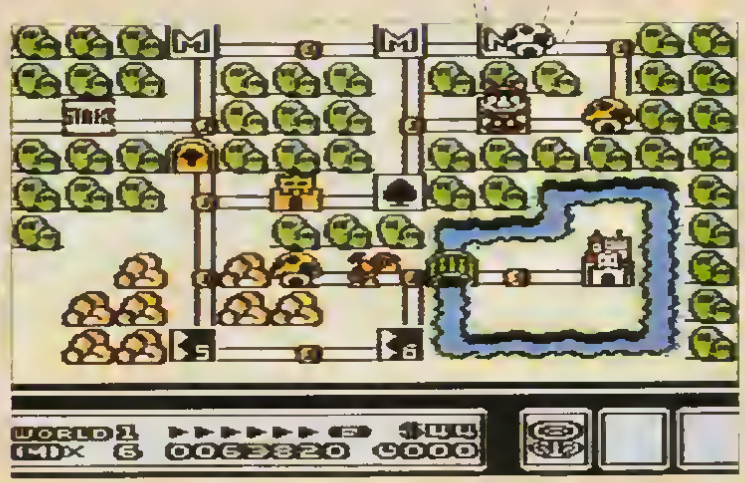
ASTUCES DE FOLIE POUR LE PLUS GÉNIAL DES JEUX.

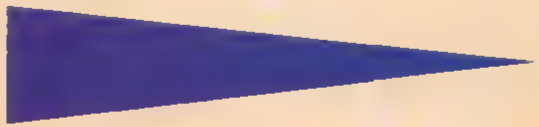
Player One *maintient la pression sur Super Mario 3. Après les trucs simples du monde 1 puis la Warp Zone et son mystère des trois flûtes, on continue en beauté avec des astuces un peu plus complexes... Et comme dit Nintendo dans sa pub TV : « plus c'est intelligent, plus c'est amusant » !*

LA MAISON CHAMPIGNON FANTÔME

Voici une astuce bien planquée, qu'il est assez difficile, voire presque impossible, de découvrir soi-même. Une maison **champignon fantôme** apparaît sur la carte si l'on réussit à ramasser un nombre donné de pièces sur un level spécifique. J'explique : prenons le premier monde. Si vous obtenez 44 pièces ou plus au level 1-4, vous ferez apparaître cette maison champignon ! Et selon le level, vous y trouverez un cadeau différent. Vous trouverez dans le tableau ci-dessous le récapitulatif des levels et le nombre de pièces et d'objets qui composent cette astuce.

Level	Nombre de pièces	Objet
1-4	44	P-Wing
2-2	38	Ancre
3-8	44	P-Wing
4-2	22	Ancre
5-5	28	P-Wing
6-7	78	Ancre
7-2	46	P-Wing





P-WING

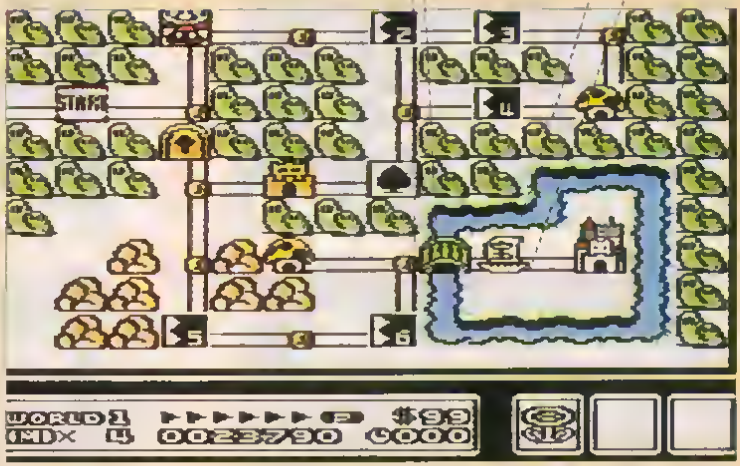
Les P-Wings, « ailes magiques », permettent de voler sans prendre d'élan pendant toute la durée d'un level. Une fois le level terminé, cela redevient une combinaison raton-laveur classique.

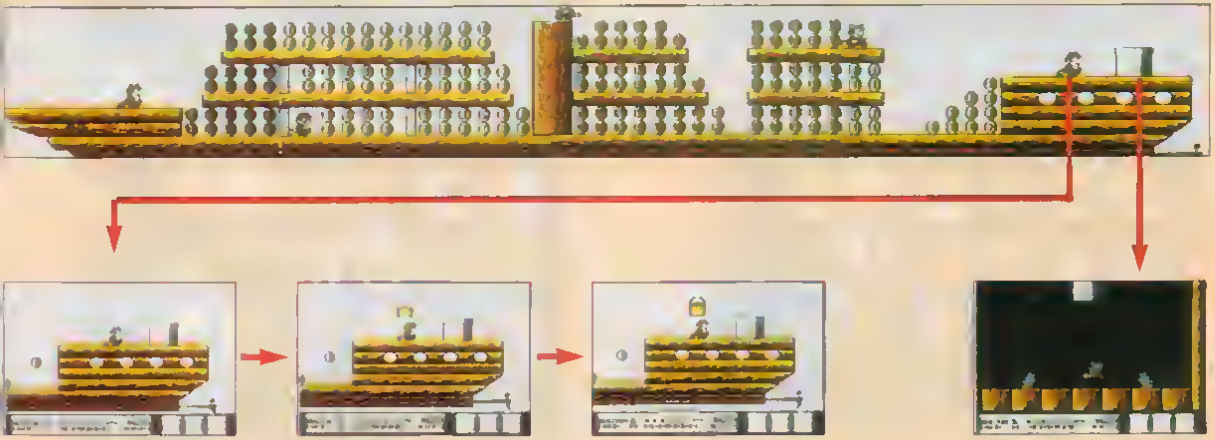
L'ANCRE

Lorsque vous mourez dans un château de fin de monde, le bateau qui se trouve à l'intérieur s'envole et se balade aux quatre coins de la carte. Grâce à l'ancre, vous pouvez le stopper dans sa course.

LE GALION FANTÔME

Comme la maison champignon fantôme, un bateau fantôme peut, aussi, apparaître sur la carte des mondes suivants : 1, 3, 5 et 6. Mais attention, pour l'obtenir, il faut pratiquement s'armer d'une calculatrice tant l'astuce est compliquée ! Il faut procéder comme suit. Vous devez terminer n'importe quel level avec un score dont les deux derniers chiffres forment un multiple de 11. Le nombre de pièces en votre possession doit aussi être un multiple de 11. Mais ce n'est pas tout, car le chiffre du timer doit aussi être un multiple de 11 !!! Je ne vous raconte pas la prise de tête pour l'exécuter, mais, au bout du compte, le bateau fantôme est rempli de pièces... Ouuuuah !





LES CARTES MAGIQUES

Tous les 80 000 points, une carte à jouer apparaît sur le plan du monde où vous êtes. Cette carte vous emmène au « **matching game** », un petit jeu super sympa, dans lequel on retourne des cartes, mais pas n'importe comment. Sur chaque carte est dessiné un objet classique de Mario (champignon, fleur, étoile...). Il faut donc retourner, par recoupement, des couples de carte. Et comme on vous aime bien à *Player One*, voici les huit types de « matching game » que vous pouvez rencontrer. Plus d'erreur possible ! ■

Crevette, le supermarionnettiste!

RELIE TOUTE TA COLLEC' DE

Je désire recevoir reliure(s) Player One au prix de 80 F TTC+ 20 F de frais d'envoi par reliure et je joins un chèque de F à l'ordre de MSE

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
Signature (des parents pour les mineurs)

LA RELIURE PLAYER ONE

80 F (+ 20 F DE FRAIS D'ENVOI)

IL TE MANQUE UN NUMERO DE PLAYER ONE ? COMMANDE-LE DES AUJOURD'HUI

Je désire ancien(s) numéro(s) de Player One au prix indiqué ci-dessous auquel j'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro et je joins un chèque de F à l'ordre de MSE

❑ 4	❑ 5	❑ 6			15 F
❑ 7	❑ 8	❑ 9	❑ 10		17 F
❑ 11	❑ 12	❑ 13	❑ 14	❑ 15	25 F
Frais d'envoi		x7 F			F
TOTAL					F

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
Signature des parents pour les mineurs

MSE • 31, rue Ernest-Renan • 92130 Issy-les-Moulineaux

ULTIMA IV

MASTER SYSTEM

ENFIN, LA FIN

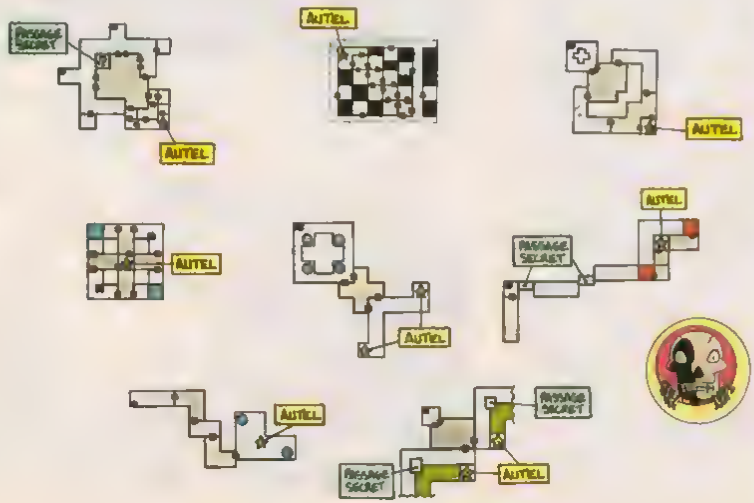
Chose promise, chose due. Voici enfin la dernière partie des plans d'Ultima IV. Que tous les aventuriers qui nous ont suivis dans cette fabuleuse quête se réjouissent car ils pourront atteindre l'infini.

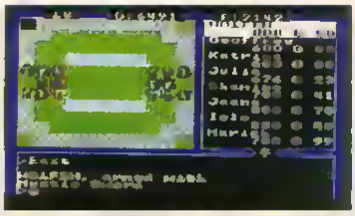
Vous avez aimé les donjons du mois dernier ? Ça tombe bien, après ces sept hors-d'œuvre, voici le plat de résistance, et quel plat... C'est dans les abysses que va s'achever votre quête.

LES ABYSSES

Au seuil des abysses, détruisez le seul vestige de Moodaio en y jetant soo crâne. Utilisez ensuite, dans l'ordre, la cloche du courage, le livre de la vérité, puis la bougie de l'amour. Ce haut-lieu maléfique est composé de huit niveaux, comme tous les autres donjons. Bien que ne se dédoublant pas, ce donjon est le plus dur, le plus vicieux. Attention ! les sorts de déplacement intérieur ne fonctionnent plus. Chacun des niveaux est dédié à une vertu. Au terme de chacun d'eux, vous trouverez un autel. En vous plaçant dessus, une voix vous posera une question en rapport avec la vertu correspondant au niveau que vous veoez d'explorer. A chaque bonne réponse (voir tableau), vous vous retrouverez au niveau inférieur jusqu'à l'arrivée à l'autel du niveau 8. Après avoir répondu humilité, on vous demandera le mot de passe qui a dû vous être révélé si vous avez bien parlé à tout le monde. Il sagit de VERAMOCOR. Il vous sera posé ensuite trois questions en rapport avec les trois principes. La réponse est, dans l'ordre : VERITE, AMOUR et COURAGE. Enfin, il vous faudra donner le pur axiome. Il s'obtient en traduisant, à l'aide de la doc (page 28), les symboles que vous avez obtenus après chaque illumination. Le pur axiome est INFINITY. Vous venez d'achever cette grande quête qui vous a été échue. Vous aurez en plus d'un cours générique, l'explication du symbole dessiné à la dernière page du livre de l'histoire de Britannia.

NIVEAUX	
Vertu	1
Honnêteté	2
Compassion	3
Valeur	4
Justice	5
Sacrifice	6
Honneur	7
Spiritualité	8
Humilité	





Confronte a vous meme dans les abysses

C'est avec une grande joie, j'en suis sûr, que vous verrez s'afficher le symbole de l'infini. Lorsque j'ai terminé Ultima IV, le jour se levait au son des Aphrodite's Child. Je tiens à remercier les lecteurs qui m'ont envoyé des astuces, tout particulièrement Corneille II, de Meudon, dont la missive me fut d'une aide très précieuse. ■

Le symbole de l'infini !

SANCTUAIRE DE LA JUSTICE
MINOC
SANCTUAIRE DE LA SPIRITUALITÉ (Porte de lune)
WHONG
COVETOUS
SANCTUAIRE DU SACRIFICE
EMPATH ABBEY
Deep forest
YEW
The Stepes
Lost hope bay
RACINE DE MANDRAKE
Dagger isle
SANCTUAIRE DE L'HONNETETE
Bloody plains
Lost river
Serpents spine
Lock Lake
VESPER
DEGOT
BRITANIA
COVE
Verity isle
SANCTUAIRE DE LA COMPASSION
BRITAIN
Britania Bay
THE LYCAEUM
SKARA-BRAE
Spirit wood
BUCCANEERS DEN
MOONGLOW
BELLADONE
PAWS
Fens of the dead
MAGINCIA (Ruines)
SILVER HORN
TRINSIC
SANCTUAIRE DE L'HUMILITE
JHELOM
WHEEL
CASTLE SERPENTS HOLD
Valariant isle
SANCTUAIRE DE L'HONNEUR
CRANE DE MONDAIN
SANCTUAIRE DE LA VALEUR
isle of Deeds

SANCTUAIRE
VILLE OU VILLAGE
FORTERESSE
DONJON
PONT
PLAINE
MARAIS
MONTAGNE
FORET

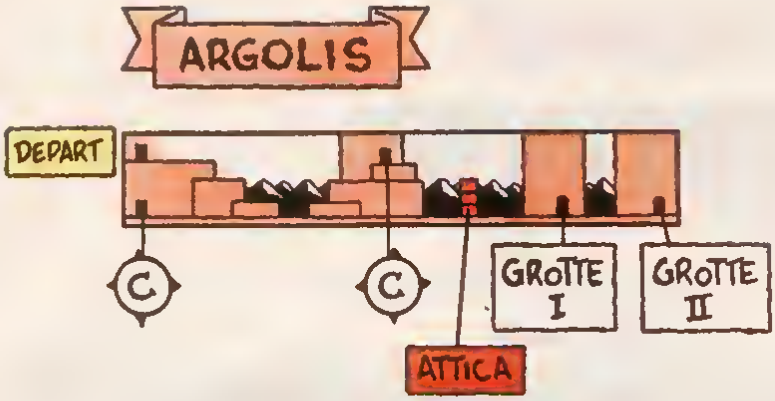
Battle of OLYMPUS

La première *love story* sur console entièrement mise à nue. Tous les secrets de l'Olympe révélés pour les lecteur de *Player One*, le seul magazine osant ouvertement défier les dieux.

Ce mois-ci, la rubrique « Plans et Astuces » va nous plonger en pleine Grèce antique. En ces temps bien reculés, un jeune héros, ressemblant curieusement à Link, aimait une belle d'un amour à l'épreuve de la volonté des dieux. Bien sûr, pour que le jeu ait un sens, il y faut un mais. Le seigneur des Enfers, Hadès, a enlevé votre bien-aimée. Heureusement, la situation a beaucoup ému Aphrodite : grâce à son aide et à celle des autres dieux, vous, l'amoureux transi, allez vous voir embarquer dans un tortueux jeu d'arcade-aventure. La région d'Arcadie sera votre point de départ. Certaine portes vous permettront de changer de région, d'autres abritent des gens qui vous aideront soit en vous conseillant soit en vous remettant des objets. Tout au long de votre périple, vous serez amené à rencontrer des dieux dans les temples desquels vous pourrez effectuer des sauvegardes. Chaque région est peuplée de créatures différentes, plus ou moins difficiles à vaincre. Vous vous rendrez bien vite compte que certaines contrées ne sont accessibles que lorsque vous avez un équipement conséquent, même si vous avez déja trouvé le chemin

Brûlez ce buisson d'épineux dans le Peloponnèse

L'esprit de la forêt



mène. A l'exception de la ville d'Attica, les plans de toutes les autres régions visitées sont publiés, ainsi que les portes de correspondances qui les relient entre elles.

QUELQUES CONSEILS

N'oubliez pas d'effectuer une sauvegarde juste après avoir rendu visite à chaque dieu : en cas de mort prématurée de votre personnage, vous pourrez ainsi recommencer du début de la région où vous étiez ou, grâce à la sauvegarde, reprendre la partie du dernier temple visité.

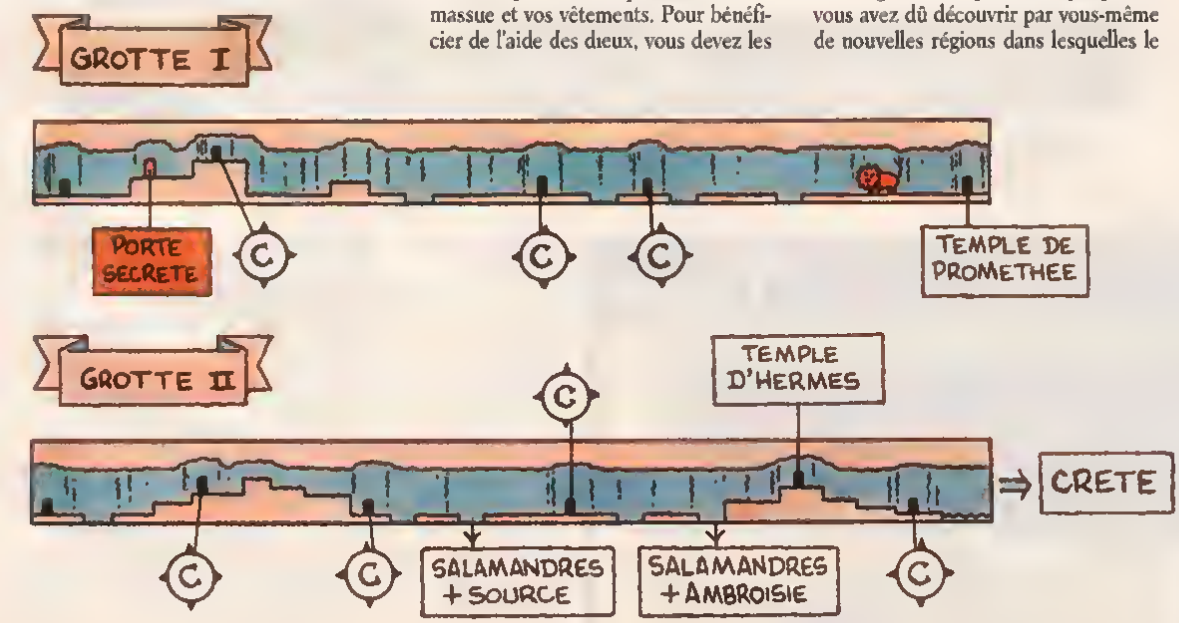
Dans certains cas, vous serez confronté à des monstres fort résistants. S'ils sont en compagnie de petites créatures, éloignez-vous des boss et tuez ces créatures. Répétez l'opération jusqu'à ce que le sol soit jonché des trésors qu'elles donnent parfois. Vous pourrez ensuite vous occuper du gros costaud sans être importuné par d'autres ennemis. Utilisez également l'ambroisie pour augmenter votre énergie vitale.

PAR ZEUS, PAR ATHENA ET PAR EXEMPLE

Vous débutez votre quête en Arcadie avec pour seules possessions une massue et vos vêtements. Pour bénéficier de l'aide des dieux, vous devez les informer du début de votre quête par l'intermédiaire de Zeus dont le temple se trouve en Arcadie. Maintenant, les dieux ne pouvant plus rien vous refuser, entamez un pèlerinage à chaque temple consacré. D'arcadie, prenez le chemin d'Attica pour rendre visite à Athéna : elle vous donnera un bouclier qui complètera votre matériel de combat. Signalons au passage que la fontaine se trouvant juste devant l'entrée du temple permet de guérir toutes vos blessures. Avant de vous procurer une arme plus puissante, une reconnaissance dans les grottes d'Argolis s'impose. En visitant ce nouveau temple, un serviteur de Hermès vous annoncera que sa présence a été recquise auprès de Zeus. Il vous faudra donc retourner au temple de ce dernier. La rencontre tant attendue va enfin avoir lieu. Le messager des dieux va vous remettre une paire de sandales aux pouvoirs bien appréciables : non seulement elles permettent de sauter plus haut, mais en plus elles inversent la gravité à certains endroits tels que la région d'Arcadie par exemple.

COURSE A L'ARMEMENT

Au gré de ces premières péripéties, vous avez dû découvrir par vous-même de nouvelles régions dans lesquelles le



FORET — PELOPONESE

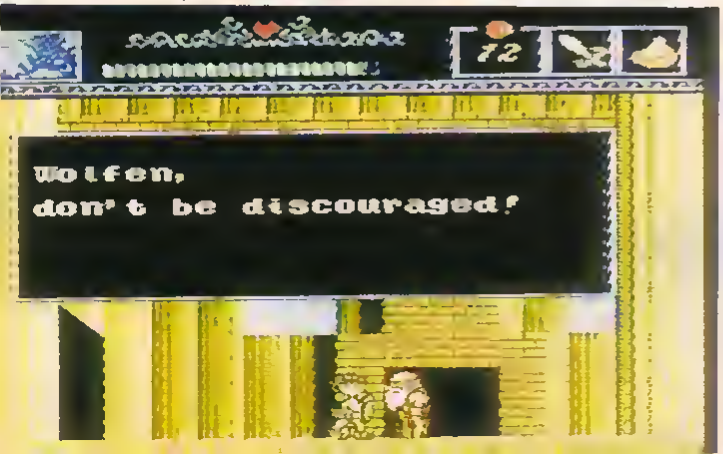
TOILE D'ARAIGNEE — C — A

TOILE D'ARAIGNEE — C — B — C — A — C — F

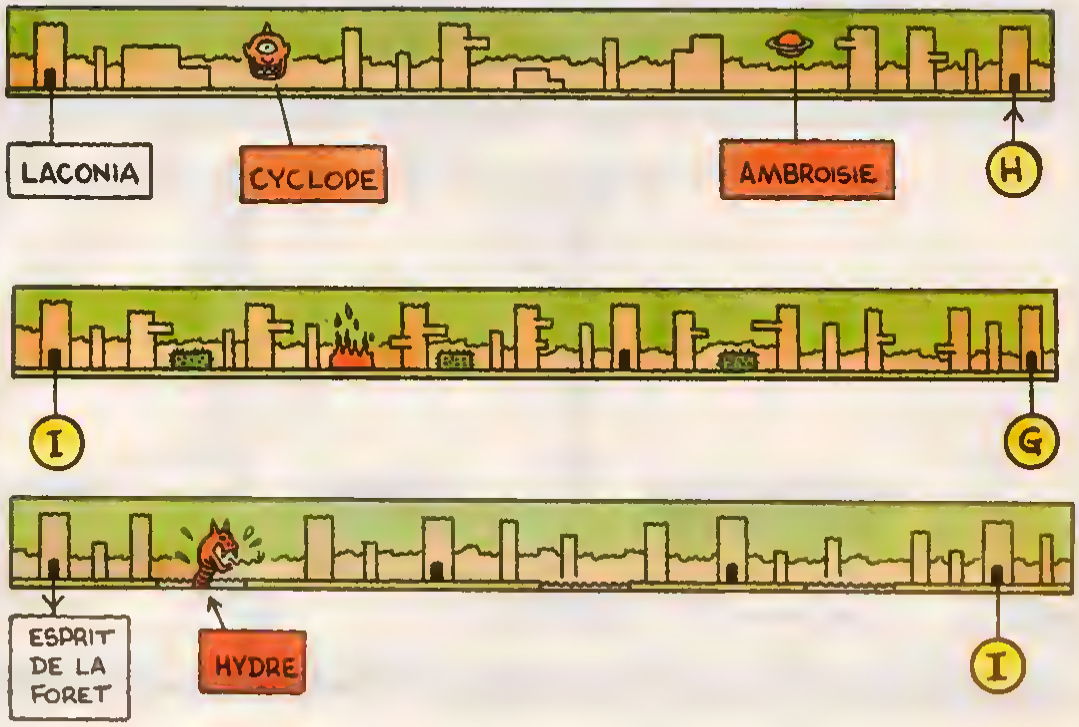
TOILE D'ARAIGNEE — E — B — TEMPLE HARPE — D — C — C

TOILE D'ARAIGNEE — E — H — C — D — G — F

Et en plus ils font de l'humour



danger est tel qu'il est difficile, voire impossible, de progresser. Il faut donc trouver des armes plus puissantes. Le bâton de fenouil dissimule un pouvoir caché : c'est de nouveau à Attica que vous vous le procurecendez au plus bas des collines de la ville et prenez ensuite à gauche. Juste après un changement de page écran, vous rencontrerez le cruel **Lamia** qui retient prisonnier un enfant d'une habitante de la ville précédemment visitée. Ce combat risque d'être particulièrement long et difficile. Lorsque vous entrez dans la portée de son tir, sautez de façon à arriver le plus près possible du monstre à la fin de votre bond. En atteignant le point culminant de votre saut, donnez un coup de **bâtoo**. Que votre coup soit porté ou non, faites vivement un nouveau bond



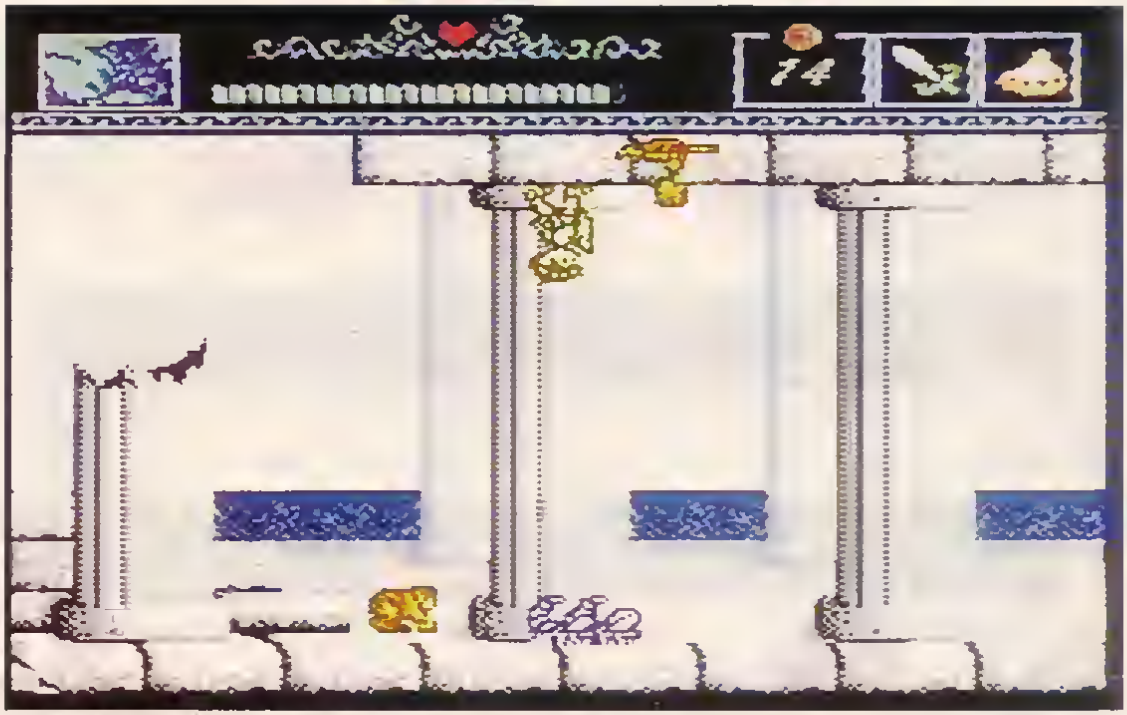
en arrière pour vous remettre hors de portée de tir. Si vous vous appliquez à mettre en pratique cette méthode, vous en viendrez plus facilement à bout. Par gratitude, la maman de l'enfant vous remettra le bâton de **fenouil** et une visite à Prométhée vous apprendra comment utiliser son pouvoir.

Utilisez le feu de votre nouveau bâton, l'hydre déteste tout particulièrement cet élément. Des bulles trahissent sa présence et permettent de savoir d'où elle va surgir La seconde grosse créature peuplant le Péloponnèse est le cyclope. Frappez à coups d'épée son œil en évitant les rochers qu'il lance. Il garde le chemin menant à Laconia, où les rencontres seront tout aussi fructueuses. Avant d'aller plus loin dans votre odyssée, retournez dans les grottes d'Argolis. Le trou précédant le temple d'Hermès est un nid de salamandres. Lorsque vous les tuez, il arrivera que certaines peaux puissent être

PELOPONNESE

L'exploration de la forêt du Péloponnèse va s'avérer fructueuse. En vous aidant du plan, visitez le temple d'Arès afin de récupérer la harpe. Lorsque vous en jouez au pied des menhirs (voir photo ci-contre), Pégase le cheval ailé, vous conduira vers une région spécifique à chaque monolithe. Au fin fond de la forêt se trouve une zone marécageuse. C'est là que se trouve l'hydre gardant précieusement une épée.

Invocation de Pégase au pied d'un monolithe



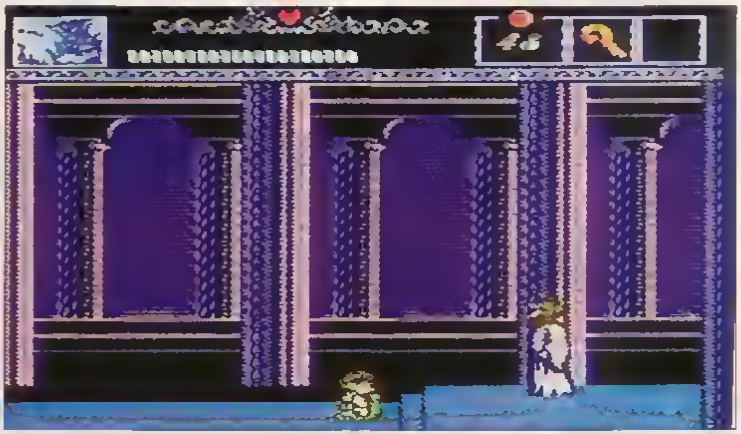
Les sandales d'Hermes sont très pratiques pour éviter certains combats

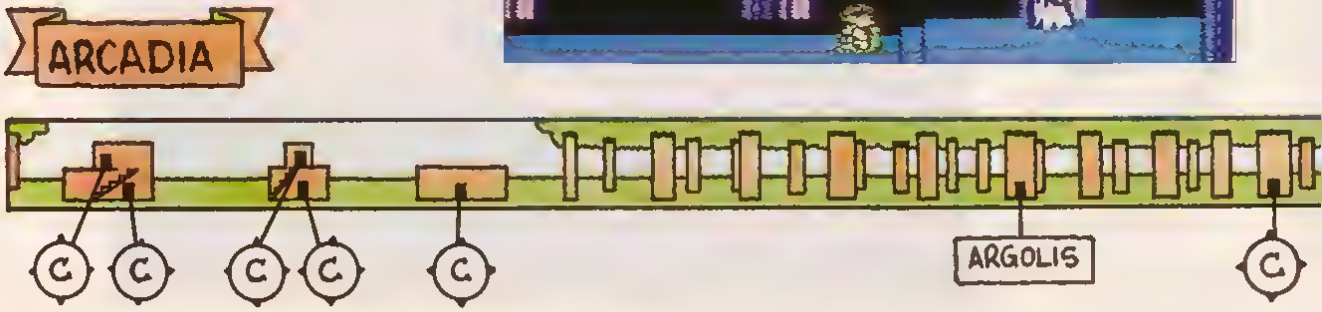
récupérées. Lorsque vous en possèderez vingt, vous pourrez enfin acheter le fameux bouclier de salamandre.

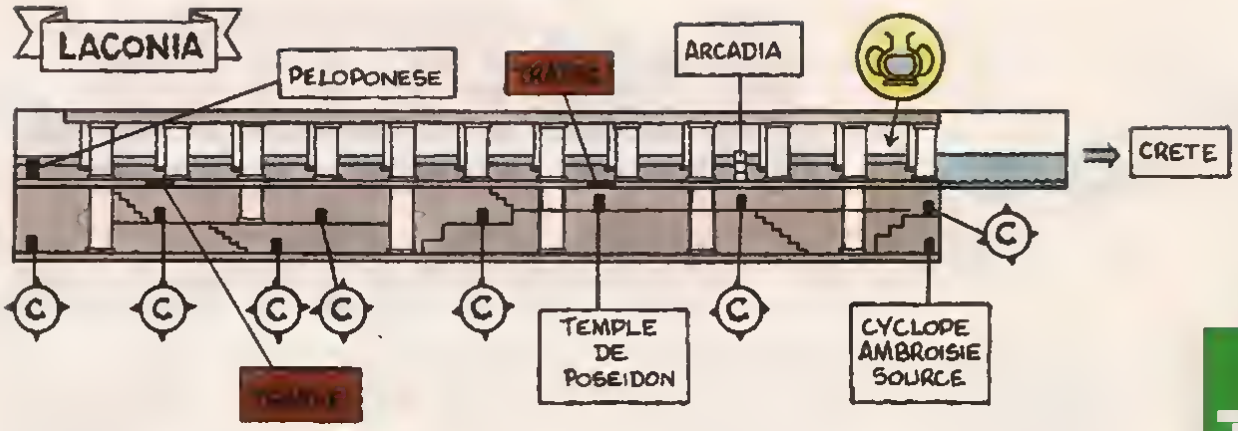
LACONIA

C'est dans cette ville qu'est caché le temple de Poséïdon. Traversez la ville jusqu'au bord de la mer, et vous trouverez le Vase de Troie dont le contenu est à purifier dans une des sources dont une se trouve justement à Laconia. Vous devrez l'utilisez lorsque vous êtes proche de la mort Elle vous restituera toute votre énergie. Juste après le changement de page écran se trouve une trappe menant à Poseidon. Il faut réussir à tuer une créature ennemie sur la dalle concernée pour déclencher le mécanisme. L'ocarina que vous donnera le dieu du monde marin vous permettra d'invoquer des dauphins sur les dos desquels vous pourrez effectuer les traversées des mers. C'est sur ces nouvelles perspectives que va s'achever la

Apres l'entrevue avec Poseidon



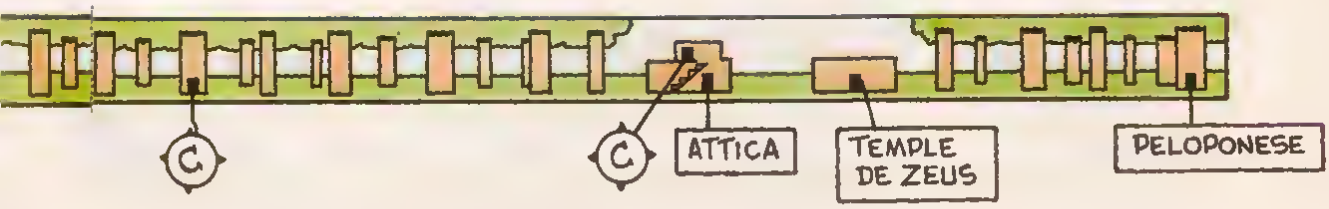




décortication de Battle of Olympus. Nous verrons le mois prochain comment devenir une légende, comme Gros Bill le nain. Lui seul avait réalisé l'exploit de se balader dans l'Olympe en toute impunité, occissant de son épée les dieux qui avaient le malheur de croiser son chemin. ■

Wolfen

vous aurez le pouvoir d'invoquer les dauphins



PETITES ANNONCES

Vds ou echange jeux sur NINTENDO Zelda I (200 F), Probotector (220 F), Day of Thunder (250 F) et Wrestlemania (200F) Ecrivez a Thierry Balland, quartier du Roure, 04510 Aiglun

---

Vds jeux SEGA MASTER SYSTEM Alex Kidd in Miracle World (80 F), Time Soldier (120 F), Zillion II (200 F) Contactez Olivier au 76-96-46-76 (Isère)

Vds GAME BOY + batteries rechargeables + 9 jeux pour 1 850 F (prix d'origine . 3 000 F). Appelez Jerôme au 47-50-80-08 à partir de 18 h 30 (région parisienne)

Vds GAME BOY achetée en octobre 91 + jeux (Tetris, Super Mario Land et Cosmotank. Valeur réelle . 1 055 F, vendu à prix cassé, frais de port compris Possibilité de detail Appelez Julien au 94-51-33-54 (Var)

Vds jeux NINTENDO en excellent etat Metroid, Excitebike, Robowarrior Lifeforce, Ikari Warriors Trojan, Section Z, Alpha Mission et Gremlins II Prix 100 F a 350 F piece Telephonez a Sylvain au 46-80 34 92

Vds console SEGA MASTER SYSTEM + 2 jeux (Vigilante et Altered Beast) a 490 F Telephonez au 64-26-27-38 tous les jours a partir de 18 h

---

Vds GX 4000 n'ayant jamais servi à 400 F Contactez Bertrand Lauro, Le Colombier, 38 Saint-Jean-de-Boumay

---

Vds ou échange jeux NINTENDO Contactez Laurent au 61-74-07-62 de 10 h à 21 h

---

Vds console NINTENDO + 2 paddles + Wrath of the Black Manta et Teenage Mutant Hero Turtles + livres. Le tout avec boîtes et notices d'origine Prix reel 1 400 F, cède a moitié prix Appelez Bruno au 97-75-62-34

Vds console NINTENDO + 2 paddles + NES advantage + jeux dont Double Dragon II, Blades of Steel, Punch-Out, Skate or Die, Zelda II, Top Gun et Wizzards and Warriors Prix : 2 000 F, vendu 1 350 F Appelez Nicolas au (1)-30-82-00-94

Vends ou échange jeux NINTENDO : Track & Field II, Double Dragon II, Airwolf, Batman, Zelda II, Duck Tales, Super Off Road et Cobra Triangle. Tél 60-22-30-19 après 18 h

---

Vends console NINTENDO en bon etat + 2 paddles + 7 jeux (Zelda I et II Life Force Faxanadu Day of Thunder, Duck Tales Bubble Bobble) + de nombreux magazines sur console et micro Valeur reelle 3 600 F cede a moitie prix Telephonez a Julien au (66)-62 13 60

[illegible]

Vds SEGA MASTER SYSTEM encore sous garantie + Mickey Mouse, Indiana Jones, After Burner, Submarine Attack, Pro Wrestling, Spy vs Spy, Safari Hunt, Hang-On + pistolet et adaptateur multiprise Le lot cede 1 200 F au lieu de plus de 2 000 F Contactez Fabien au 48-69-32-36

Vds CORE GRAFX en tres bon etat (juin 91) + 1 paddle + 6 jeux PC Kid II, Jackie Chan, Cadash, Dawn Load, W Ring, Space Invaders Le tout 2 000 F ou jeux separement à 250 F piece Contactez Julien au 34-21-71-39 ou écrivez-lui au 6, villa des Mensiers, 95000 Jouy le-Moutier

---

Vds SEGA MASTER SYSTEM tres bon état avec Sonic Populous, Wonderboy III, Golden Axe, etc pour 1 160 F Sur GAME BOY, vds World Cup Soccer et Spiderman a 100 F piece Contactez Loic Mounard, 48, rue d'Anjou, 42400 Saint-Chamond, ou telephonez au 77-31-47-72

Vds jeux SEGA MASTER SYSTEM a 150 F piece (sauf Spy vs Spy et Secret Command a 50 F piece) Operation Wolf, Rastan, Altered Beast, Scramble Spirit, Rampage, Golvellius, Afterburner, Wonderboy, Space Harrier, Thunder Blade, Lord of the Sword, Great Baseball Cyborg Hunter, Shinobi et Impossible Mission Vds joystick type manche a balai jet fighter SV 126 Quickjoy pour Commodore C64 et VC20 a 80 F Ecrire a Alexis Chenat, 6, rue de Bellechasse, 75007 Paris.

Vds console SEGA MASTER SYSTEM + jeux incorporés (Hang-On et Safari Hunt) + magazines divers sur la console Prix . 400 F Appelez Cédric au 38-32-01-16

Vds GAME-BOY + 3 jeux dans emballages d'origine piles et ecouteurs pour 800 F ou le tout echange contre jeux + 1 jeu câble comlynx Contactez Jeremy au 30-99 50-04

Vds 6 mega hits sur MEGADRIVE (achetes en août et fin novembre 91) : Street of Rage, J B Douglas, Sonic (version japonaise), Populous et Shadow Dancer a 350 F piece , Altered Beast a 220 F Le lot des 6 jeux pour 1 800 F (valeur reelle 2 400 F) Vds egalement jeux cultes sur MASTER SYSTEM Kenseiden, Basketball Nightmare, Psychofox et Thunder Blade a 220 F piece , Golden Axe (250 F) , World Soccer (190 F) ainsi que l'arcade control stick (100 F) et le light phaser (200 F) ou le lot des six jeux + accessoires pour 1 500 F Ecrivez à Laurent Sulik, 13, impasse Jean-Monnet, 69960 Corbas, ou téléphonez au 72-51-12-75 (region lyonnaise uniquement), frais de port a ma charge

---

Vds SEGA MASTER SYSTEM II + 1 paddle + Alex Kidd integre (encore sous garantie) Prix 400 F a debattre Appelez Timothee Carrere au (59)-27-50-67 ou ecrivez au 12, rue Rivares, 64000 Pau

---

A vendre MEGADRIVE française + 2 paddles + adaptateur cartouches japonaises + 4 jeux Altered Beast, Sonic, XDR, World Cup Soccer Prix 1 300 F Vds egalement cartouches MEGADRIVE séparemment Hard Drivin, Heavy Unit, Mickey, Battle Squadron de 250 F à 300 F pièce Téléphonez à Thierry tous les jours de 19 h a 21 h au 39-88-65-74

Vds CORE GRAFX neuve 3 jeux SC , Jackie Chan Cyber CORE Le tout pour 000 F Vds 9 jeux NINTENDO separement ou non Rush'n Attack Excitebike Gremlin II Wizzards and Warriors Punch Out Ghosts n Goblins Double Dragon II Zelda I et II Prix à debattre Contactez Olivier au 42 01 92 49

GAME BOY echangerais H[illegible] Runner, Fortress of Fear, Revenge of the Gator contre Mickey et Rescue of Princess Contactez Bertrand Laura BP 2 38440 Saint Jean de Bournay

---

Vds console ATARI 2600 + 2 manettes + adaptateur + 10 jeux dont Kung-Fu Master, Pole Position et Moon Patrol pour 800 F le lot Tél 42-58-63-77 (Aix-en-Provence)

Vds MEGADRIVE française + 12 jeux Valeur d origine 7 000 F, vendu 4 000 F ou au detail Sonic, Street of Rage, EA Hockey, Spiderman, Strider Gouls'n Ghosts, etc de 200 a 230 F Demandez Fabien a partir de 18 h 30 au 47-44-41-74, adresse 223 avenue de Stalingrad, apt 821 37700 Saint-Pierre-des-Corps

---

Vds AMSTRAD CPC 6128 couleur + adaptateur tele + de nombreux jeux dont Double Dragon, Bomb Jack, etc + manettes de jeux Le tout vendu 8 000 F au lieu de 12 000 F Ecrire a M Leduc, 4, rue des Cites, 93300 Aubervilliers

---

Vds console NINTENDO + 2 manettes + zapper + 8 jeux Super Mario bros I, II et III, Life Force, Teenage Mutant Hero Turtles, les Chevaliers du Zodiaque et Duck Hunt Valeur reelle 4 000 F, vendu 1 700 F Nicolas Banco 490, avenue Michel-d'Ornano, 14390 Cabourg Tél 31-91-44-73

[illegible]

Vds jeux NINTENDO Kabuki Quantum Fighter (300 F) et Captain Skyhawk (290 F). Les deux jeux en parfait état et n'ayant jamais servi Possibilité d'échange contre Batman et Tetris. Appelez Nicolas au 32-23-13-77

Vds console NINTENDO en bon etat + zapper + 13 jeux Super Mario I, Duck Hunt, Batman, Ninja Turtles, Castelvania, World Wrestling, Kung-Fu, Ghosts'n Goblins, World Cup, Blades of Steel, Megaman I et II et Super Mario III Le tout vendu à 2 000 F Telephonez a François-Xavier au 48-76-97-89

Vds GX 4000 + 2 jeux en très bon état Prix 450 F Appelez aux heures des repas le 32-44-93-15 ou ecrivez a Nicolas Aubert, rue Bohard, Le-Quesney, 27800 Brionne

Vends ou echange CB 40 canaux AM FM TAGRA OCEANIC neuve, n'ayant jamais servi + alim stabilisee (220 V-12 V) + ampli 50 W mobile + cable contre console SEGA MASTER SYSTEM ou MEGADRIVE + jeux, ou le tout cede a 1 400 F Ecrivez à Frederic Chevriau, Les Bruyeres-de-Fleury 58240 Fleury s Loire Tel 86-25-45 75

Echange NEC GT contre SUPER FAMICOM Vds Kageki sur MEGADRIVE et achète CD et cartes NEC Ecrivez a Laurent d'Hoop, Rozenweg n 10 1731 Zellik Belgique

Creation d'un club GAME BOY ! Echanges de jeux, codes, astuces, plans etc) ouvert aux filles et aux garçons de 10 à 14 ans Téléphonez au 64-05-06-16 à partir de 17 h, ou écrire à François Muller, 24, place du Marché, 77170 Brie-Comte-Robert.

Vds CORE GRAFX + 4 JEUX · PC Kid II, Danus, Ninja Spirit... (état neuf avec emballage d'origine) ; SEGA MASTER SYSTEM + 4 jeux. Le tout vendu 2 300 F Vente des consoles séparées possible ou échange contre AMIGA 500 + accessoires + jeux. Contactez Gilles au 56-35-27-22

Vds jeux NINTENDO Dragonball (100 F), Off Road (150 F), Double Dragon I (100 F) Ecrire a Christophe Sabin, 10, rue des Portes-Blanches, 75018 Paris

Vds console NINTENDO + 3 paddles + 5 jeux recents. Valeur totale . 2 765 F, le lot cédé 1 200 F à débattre Appelez à partir de 19 h le 88-09-94-55, demandez Loulou (Reichshoffen)

Vds NINTENDO + 2 paddles + pistolet + Super Mario I, Duck Hunt, Super Spike Volley Ball céde 700 F, prix à débattre Appelez Mikael à partir de 19 h

Echange Street of Rage contre Populous, Centurion ou PS II (sur GENESIS ou MEGADRIVE française) Contactez David au 82-83-92-36 à partir de 18 h

Vds console portable GAME BOY encore sous garantie + 3 jeux + light-boy Le tout valant 1 600 F, cédé 1 200 F

Vds CORE GRAFX [illegible] garantie) + 1 paddles 3 jeux Vigilante K 2000 et Bloodia) 1 carte d echange de jeux livres tele couleur (ST m, peritel et télécommande) Valeur totale · 5 080 F, vendu 2 800 F a debattre Contactez Mathieu au 48 91 98 67 a partir de 18 h

Vds console SEGA MASTER SYSTEM + 4 jeux dont 2 incorporés pour 750 F. Tel 96-92-63-50

Vends CORE GRAFX puissance 5 T8E sous garantie + 3 jeux dont PC Kid et Dead Moon 1 400 F a debattre ou échangé contre MEGADRIVE + 2 jeux Appelez Amaud Vignard a Toulouse au 61-75-99-97 ou ecrivez au 4, rue du Levant, 31520 Ramonville-Saint-Agne

Vends ou échange jeux MEGADRIVE en très bon état et avec notice : After burner et Moonwalker à 200 F, Shadow Dancer (jap) à 200 F, Populous à 150 F et Phantasy Star à 300 F. Tél : 43-94-11-15 à partir de 18 h ou écrivez à Frédéric Behava, 11, rue Fernand-Léger, 94120 Fontenay-sous-Bois.

[illegible] the Black Mantis [illegible] Teena [illegible] Hero Turtles) + livres. Le tout [illegible] Prix [illegible]

Vds Power Glove pour NINTENDO Valeur 1 000 F, céde 500 F ou échangé contre deux bons jeux. Cherche nintendomaniacs sur Bayonne/Anglet/Biarritz et alentours pour échanges de jeux Contactez Edouard Torio, 16, rue des Lasseguerte, 64100 Bayonne ou tél . 59-63-34-55 à partir de 19 h

A vendre sur NINTENDO A Boy and his Blob (300 F) et Super Mario Bros I/Duck Hunt (300 F) ou à échanger contre Batman, Robocop, Super Mario Bros III, Battle of Olympus, Shadowgate, Defender of the Crown, Duck Tales ou contre console SEGA MASTER SYSTEM Tél : 53-81-66-94 de 17 h 30 a 21 h ou écrivez à Nicolas Chevillard, Le Port-Vieux, 41, avenue des Nesanges, 24700 Montpon

Vds Tennis (100 F), Wrath of the Black Manta (150 F), TMHT (200 F), Blades of Steel (150 F), Robo Warrior (150 F), Megaman II (200 F), Days of Thunder (200 F) avec notices et emballages d'origine sur NINTENDO Appelez Pierre au 45-56-62 43 de 18 h a 20 h

Vds 9 jeux NINTENDO (Tetris, Rygar, Ghosts'n Goblins, Gradius, Goonies II, etc) 700 F les 3 ou 1 900 F le lot Achète jeux NEO-GEO a 600 F maximum et jeux SUPER FAMICOM à 300 F maximum Appelez Yann au 76 05 52 95 a partir de 17 h 30

Vends jeux NINTENDO Blades of Steel (250 F), Robot + jeu (250 F) ou le tout pour 450 F Sur GAME BOY, vds Chase HQ + Space Invaders 190 F pièce Vds également jeux MEGA DRIVE Tél (16) 75-37-43-96

Vds sur SEGA MASTER SYSTEM, 12 jeux neufs dont Dynamite Dux, E Swat, Zillion, et Golvellius de 150 F à 200 F Je desire acheter Wonder-boy III Appelez Gregory au 48-09-29-49 a partir de 17 h 30 (Paris et région)

Vends console NINTENDO + pistolet + 2 manettes + Super Mario I et III, Shadow Warrior, Dragonball, Double Dragon II, Duck Hunt Megaman II, Zelda I Le tout en bon état, vendu 1 600 F Telephonez au 39-60-18-32 à partir de 14 h (Val-d'Oise)

Echange jeux SEGA MASTER SYSTEM + 13 jeux dont Galaxy Force Wonderboy III Phantasy Star, Out Run, etc contre NINTENDO + 10 jeux avec, de preference 2 Super Mario Appelez le 93-57-27-81 ou ecrivez a Aurelien Perrier, 16 bis, promenade du Val-Menton, 06500 Menton

Vds cartouches NINTENDO TMHT et Air Wolf à 360 F et 200F Thomas Masiewicz, 3, square Ligot, 44300 Nantes ou téléphonez au 40-50-24-02 de 16 h à 19 h

Vds GX 4000 + Burning Rubber et Fire and Forget a 950 F Tel 54 20 03 83

Vds GAME-BOY état neuf + Tetris, Gargoyle's Quest, Double Dragon et F1 Race Tél · 62-94-19-32

Vds GAME BOY encore sous garantie + 3 jeux (Tetris, Hyper Lode Runner et Duck tales avec boites et notices d'origine) + écouteurs + câble vidéo à 700 F ou échange le tout contre une SEGA MASTER SYSTEM + 2 jeux minimum. Vente separee possible. Appelez Jean-Baptiste au 79-33-26-57 après 20 h

Vds jeux NINTENDO Megaman + Trojan + Day of Thunder + Metal Gear + Excitebike pour 850 F ou échange contre Air Wolf, Kabuki Quantum Fighter, Steal ATF, Probotector, Super Mario III ou Shadow Warrior Ecrivez à Clement Lanchon, 45, rue Jean-Mermoz, 77400 Lagny-sur-Marne Tél . 64-02 41 47 à partir de 18 h

Vds LYNX + 4 jeux dont California Games et Gate of Zendocon a 600 F Achete, vends ou echange jeux NEO-GEO Contactez Cyrille Lemaitre au 2, impasse Paul-Feval, 35230 Saint-Erblon Tél 99 52 37-73

Vends ou echange jeux NINTENDO Kabuki Quantum Fighter, TMHT, Megaman II, Double Dragon II, Gremlins II, Rush'n Attack et Punch-Out Téléphonez a Nicolas ou Anthony au 33-49 11-38

Vends AMSTRAD CPC464 + moniteur couleur + lecteur de D7 + pistolet + nombreux jeux. Le tout cédé 3 000 F Contactez Eric au 34-69-03-07 apres 16 h 30

[illegible]

Change SEGA MASTER [illegible] jeux (American Pro [illegible] Kenseiden Power St[illegible] Beast Alien STorm [illegible] paddles [illegible] Appelez Sebastien au 94 87 [illegible] 18 h 30

Vds console NINTENDO – 9 jeux Super Mario Bros III, Batman, Solstice, Probotector, Zelda II, etc Pris réel 3 990F, céde a 2 700F à debattre Telephonez au 61 74 49 61 aprés 18 h ou ecrivez au 29, rue Picasso 31240 St jean

Vds MEGADRIVE (jap) + manettes + jeux Tél 67 77-71-09

Urgent ! Vds jeux NINTENDO . Super Mario Bros I (150 F), Castlevania (255 F), Excitebike (250 F), Bubble Bobble (300 F), Super Off Road (300 F) et Double Dragon I et II (320 F pièce), ou le lot cédé 1 500 F Vends aussi GAME BOY + 2 jeux Tetris et Alleway à 560 F. Contactez Olivier Carbonel au 42-60-97-98 a partir de 18 h ou écrire au « Boutonnet », chemin des Frères-Gris, 13080 Luynes (Bouches-du-Rhône).

VOUS POUVEZ AUSSI PASSER UNE ANNONCE SUR

3615 PLAYER ONE

RUBRIQUE PA.

SOS

Si vous désirez apporter une contribution à plusieurs rubriques, adressez-nous vos lettres dans des enveloppes différentes. Il n'est pas rare de recevoir des appels pour des demandes d'abonnement non prises en compte. Et très souvent, je retrouve ces règlements entre deux petites annonces ou SOS...

REPONSES AUX SOS

La première liste est une offre réservée exclusivement à la Belgique. Max s'offre de répondre à tous les jeux SEGA MASTER SYSTEM qui suivent : Ghosthouse, Golden Axe, Cloud Master, Double Dragon, Spellcaster, Y's, Columns, Casino Games, Alex Kidd in Shinobi World, Psychofox, Wonderboy I, II et III, Indiana Jones, Mickey Mouse, Super Monaco GP, California Games, Out-Run, Golfmania, BC Grand Prix, World Games, Tennis Ace, Rescue Mission, Rambo III, Pac-Mania, Sonic, Hang-on, Safari Hunt, Rocky et Ghouls'n Ghosts. Si vous désirez recevoir la réponse à votre SOS, envoyez une enveloppe timbrée à 14 FB (avec votre adresse complète et numéro de téléphone) à Maxime Gyselinck, 89, avenue de la Constitution, 1080 Bruxelles, Belgique.

Guillaume propose de répondre à toutes vos questions concernant les jeux NINTENDO suivants : Super Mario Bros I et II, Teenage Mutant Hero Turtles, Megaman I, Zelda I et II, Gremlins II, Batman (jusqu'au niveau 3-3), Top Gun, Double Dragon II, Kung Fu et Duck Tales, ainsi que Tetris et Super Mario Land sur GAME BOY. Envoyez vos questions à Guillaume d'Andrea, 8, rue Bertulphe-Gosselin, 62200 Boulogne-sur-Mer.

Franchy prend l'engagement solennel de répondre à toute question concernant les jeux SEGA MASTER SYSTEM et MEGADRIVE qu'il a lui-même terminés : Alex Kidd I, II, III et IV, Zillion I et II, Revenge of Shinobi, Shinobi, Indiana Jones, Altered Beast, Sonic (uniquement aux questions très précises), Spiderman, E Swat, Super Kick Off, Hang-On, Mickey Mouse, Wonderboy I, II et III, et en exclusivité Prince of Persia sur MASTER SYSTEM et Super Hang On, James Pond, Streets of Rage, Block Out et Mystic Defender sur MEGADRIVE. Ces jeux n'ont plus aucun secret pour lui. Envoyez vos SOS à Franck Danoun, 36, rue de la Boisse, 69100 Villeurbanne.

Enfin la première liste multiconsole de ce mois ! Luhas possède quatre consoles, et non des moindres. Passons à sa première liste de jeux où il peut répondre à toutes vos questions. Elle concerne la NEC CORE GRAFX : PC Kid II, Jackie Chan, Space Harrier, Dark Legend, Son Son II, Adventure Island, Final Match Tennis, et Rabio Lepus Special. Sa deuxième liste concerne les jeux SEGA MASTER SYSTEM suivant : Mickey Mouse, Wonderboy III, Double Dragon et Alex Kidd in Miracle World. Passons à la MEGADRIVE avec des jeux tels que Quack Shot, Sonic, Streets of Rage et Altered Beast et enfin sa liste de jeux NINTENDO, de loin la plus longue : Super Mario I et II, Teenage Mutant Hero Turtles, Zelda I et II, Double Dragon II, Batman, Bayou Billy, Blades of Steel, Dragonball, Duck Tales, Ghost Busters II, Goonies II, Rygar, Popeye, Rad Racer, Skate or Die, Megaman II, Pro Wrestling, Nintendo World Cup, Super Off Road, Super Spike Volley Ball et Track & Field II. Vous pouvez soit l'appeler au 35-59-52-58, précédé du 16 éventuellement, ou par courrier en écrivant à Luhas Jablonski, 75, rue des Cornalisiens, 27100 Val-de-Reuil.

LA REPONSE DU MOIS

Les frères Slavoch sont venus à bout d'une bonne partie de leurs jeux GAME BOY et NES. Leur contribution étant la meilleure de ce numéro de février, ils se verront abonnés gracieusement à *Player One* pour une durée d'un an. Ils ont terminé les jeux NES suivants : Metroid, Duck Tales, Tetris, Kung-Fu, Super Mario I, II et III, Teenage Mutant Hero Turtles, Zelda I et II, Goonies II, Castelvania I et II, Ghosts n' Goblins, Kid Icarus, World Cup Soccer, Track & Field II, Rad Racer, Power Attack, Double Dragon I et II et Punch-Out. Sur GAME BOY, il sont arrivés au terme de Double Dragon I et II, World Cup, Bugs Bunny, Tetris, NBI Challenge, Duck Tales et Batman. Adressez vos SOS à Arach et Derambakhsh Savloch, 81, galerie des Damiers, 92400 Courbevoie, ou bien téléphonez au 47-67-94-89.

Les catastrophes arrivent par série, dit-on. Voici une nouvelle liste multiconsole ; des catastrophes comme ça, j'en veux bien tous les jours ! David s'offre de répondre à toutes vos questions concernant les jeux NINTENDO suivants : Megaman II, Double Dragon II, Faxanadu, Duck Tales, Robocop et Teenage Mutant Hero Turtles. Sur sa SEGA MASTER SYSTEM, il a terminé Alex Kidd in Miracle World et Mickey Mouse ; sur MEGADRIVE, Mystic Defender, Mickey Mouse et Fantasia ; et enfin sur GAME BOY : Super Mario Land et Batman. Ecrivez à David Beaucourt, PLR entrée 7, Point-des Chauffans, 54380 Dieulouard.

David, un accro de cette rubrique interactive, nous envoie une nouvelle lettre de participation. Il vous prie de bien vouloir lui envoyer une enveloppe timbrée et libellée à vos nom et adresse. Très souvent il n'a pu répondre, faute de la moindre coordonnée... Sa liste de jeux NINTENDO est impressionnante, jugez plutôt : Super Mario I et II, Megaman I et II, Zelda I et II, Castelvania II, Dragonball, Bad Dudes, Duck Tales, Metroid, Robowarrior, Kid Icarus, Kung-Fu Kid, Robocop, Faxanadu, Fester's Quest, Blade of Steel, Wrestlemania, Probotector, Gauntlet, Ice Climber, Bubble Bobble, Top Gun et Punch-Out. Envoyez tous vos SOS à David Schuster, chemin des Prévieux, 84510 Caumont- sur-Durance.

Décidément ... encore un habitué ; le père de Jérémy doit tenir un magasin de consoles ! Il nous propose cinq listes sur cinq consoles. Pas mal ! Il répond à vos SOS se rapportant aux jeux MEGADRIVE suivants : Mystic Defender, Alienstorm, Moonwalker, Spiderman, Mickey Mouse, Golden Axe, Golden Axe II, Strider, Shadow Dancer, Streets of Rage, World Cup Italia 90, Alex Kidd in Enchanted Castle, Sonic the Hedgehog, Quack Shot, Street Smart, Altered Beast et Galaxes. Sa liste de jeux NINTENDO comprend Super Spike V' Ball, Super Mario I, II et III, Bad Dudes, Megaman II, Ghosts n' Goblins, Zelda II, Double Dragon II, Simon's Quest, Duck Tales, Probotector, Bad Gravity, Teenage Mutant Hero Turtles, Life Force, Dragonball, Kung-Fu, Punch-Out, Wizzards and Warriors, Batman, Track & Field II et Skate or Die. Les listes suivantes sont plus modestes mais quand même dignes d'intérêt. Sur GAME BOY il a terminé Super Mario Land et R-Type ; sur SEGA MASTER SYSTEM Golden Axe, Sonic, Shinobi et Altered Beast ; enfin sur sa NEO-GEO, Cyber Lip

n'a plus aucun secret pour lui. Ecrivez à Jérémy Antoine, 16, rue du Bout du Val, 28300 Leves.

La liste qui suit met à l'honneur la GAME BOY. Christophe se propose de répondre à toutes vos questions concernant Alleway, Batman, Buraï Fighter Deluxe, Castlevania, Double Dragon, Dr Mario, Duck tales, Dyna Blaster, F1 Race, Gargoyle's Quest, Gremlins II, Golf, Kung-Fu Master, Revenge of the Gator, R-Type, Robocop, Solar Striker, Super Mario Land, Super RC Pro-Am, Wizzards and Warriors, Fortified Zone et Amazing Penguin. Passons maintenant à sa liste NINTENDO : Bads Dudes, Buraï Fighter, Castlevania, Double Dragon II, Gradius, Gremlins II, Gunsmoke, Ikari Warrior, Kabuki, Life Force, Probotector, Robocop, Rollergames, Rush'n Attack, Section Z, Snake Rattle and Roll, Dr Mario, Rikle Cubicle, Goal, Ice Hockey, Nintendo World Cup, Mike Tyson Punch Out, Rad Racer, Super RC Pro-Am, Track & Field II, Pro Wrestling, Batman, Bionic Commando, Fester's Quest, Duck Tales, Dragonball, Goonies II, Megaman I et II, Metroid, Rygar, Shadow Warriors, Simon's Quest, the Simpsons, Super Mario Bros I, II et III, Teenage Mutant Hero Turtles, Wizzards and Warriors, Wrath of the Black Manta, Zelda I et II, Bubble Bobble et Excitebike. Ouf ! Envoyez une enveloppe timbrée à Christophe Boudart, 27, rue des Jacinthes, 62138 Haisnes.

Voici une nouvelle liste de jeux mettant la MEGADRIVE à l'honneur. Commençons par les jeux GAME BOY que Philippe a terminés : Batman, F1 Race, Tennis, Buraï Fighter Deluxe, Castlevania, Fall of the Foot Clan et Gargoyles Quest. Enchaînons sur les jeux NINTENDO : Castlevania, Wrath of the Black Manta, Tennis, Super Mario I et II, Duck Tales, Simon's Quest, Fester's Quest et Turbo Racing ; puis sur SEGA MASTER SYSTEM . Super Tennis, Transbot, Pro Wrestling, Double Dragon, Super Monaco GP et RC Grand Prix. Pour terminer, passons à la liste la plus volumineuse : E-Swat, Revenge of Shinobi, Shadow Dancer, World Cup Italia 90, Wrestle War, Mickey Mouse, Super Volley Ball, EA Hockey, Altered Beast, Super Monaco GP, Vapor Trail, Thunder Force II et III, Gouls n'Ghosts, Jewel Master, Battle Squadron, Wonderboy III, Midnight Resistance, Golden Axe, Sonic the Hedgehog, Streets of Rages, Strider, Final Blow, Super Hang-On, Pat Riley Basket Ball, Rambo III, Mystic Defender, Arrow Flash, Forgotten World, Twin Cobra, Moon Walker et Galaxe. Suivez la procédure habituelle, à savoir envoyez une enveloppe timbrée à Philippe Breton, 125, rue Laënnec, 69008 Lyon.

Chevaliers du Zodiaque
(NINTENDO)

Pour trouver le chevalier d'or, il faut se rendre à la maison située en haut des escaliers. En vous plaçant à proximité de l'armoire, vous serez téléporté dans un lieux entouré de sanctuaires ou vous attendent les chevaliers d'argent. Utilisez le Pégase pour les combattre. Au terme de ce massacre arrivera le moment de lutter avec une tripotée de chevaliers d'or avant de croiser l'épée avec le dernier chevalier d'or.

Faxanadu
(NINTENDO)

Personne n'avait encore répondu au SOS de Philippe, bloqué juste après Forepaw. Pour continuer sa progression, Olivier lui apporte la solution. Il doit se rendre près de la fontaine située grosso modo au-dessus de Forepaw et bouger le rocher obstruant la source. Refaire couler l'eau laisse apparaître une échelle menant au monde des brumes (Mist World). Pour l'ouvrir, il faut posséder la clef marquée « Q ». Vous pouvez envoyer votre réponse à Olivier de Donchar, 20, avenue de l'Arbre Ballon, BT B3, 1090 Bruxelles, Belgique. Ds court, les Belges nous envahissent !

Le vengeur masqué met ses connaissance au profit des nintendomaniaques bloqués dans les jeux suivants. Zelda I, Teenage Mutant Hero Turtles, Robocop, Probotector, Megaman, Wrath of the Black Manta, Kung Fu, Dragonball, Batman, Bayou Billy, Fester's Quest, Duck Tales, Bad Dudes, Double Dragon II, Punch-Out, Wizzardss and Warriors, Shadow Warriors, Super Mario I et III, Ikari Warriors, Nintendo World Cup, World Wrestling, Cobra Triangle, Paperboy et les Chevaliers du Zodiaque, ainsi que quelques jeux GAME BOY tels que Fall of the Foot Clan, Spiderman, Super Mario Land, Fist of North Star, Contra et Buraï Fighter. Ecrivez au Vengeur Masqué (Allemant de son nom), 10, Grande Rue, 93250 Villemomble.

SOS

Phantasy Star
(MEGADRIVE)

Phantasy Star est de nouveau à l'honneur dans la rubrique SOS... Bien qu'étant un mordu de jeu de rôle-aventure, voici quelle est sa situation. Il n'a pas le « Hint Book » et il vient tout juste d'atterrir sur Dezo. Il a découvert toutes les villes, mais un problème de langage lui interdit toute communication avec les habitants. Jérémie n'a aucun moyen de sauvegarde et ne peut faire aucun achat. Y a-t-il un labyrinthe ou faut-il posséder un objet particulier pour pouvoir faire quelque chose sur Dezo ?

Les Chevaliers du Zodiaque
(NINTENDO)

Nicolas aimerait savoir à quel endroit du mont Fuji il trouvera les chevaliers noirs.

Goonies II
(NINTENDO)

Au cours du jeu, Jean-Michel pénètre dans des pièces dans lesquelles se trouvent un trou au plafond. Comment doit-il s'y prendre pour y grimper ? D'autre part, il aimerait savoir où trouver les bombes. Envoyez votre réponse à Jean Michel Chapuis, Le-Tetras-Lyrec, 59 avenue de l'Arc-en-Ciel, 73700 Bourg-Saint-Maurice.

Super Mario Bros III
(NINTENDO)

Après plusieurs apparitions dans la rubrique SOS, Frédéric lance son premier SOS. Dans le monde 1, il a entendu parler d'un bateau plein de pièces. Qui peut lui indiquer l'emplacement exact ? Appelez Frédéric au 81 89 43 19. Seb, quant à lui, parvient jusqu au monde 8 et, malgré ses recherches acharnées, ne parvient pas à mettre la main sur les flûtes. Ça lui simplifierait bien la vie pour terminer ce jeu. Envoyez votre réponse à Sébastien Prigent, Fouennou, 29410 Guilian. Je tiens à ajouter que son SOS concernant Battle of Olympus n'a pas été publié pour la bonne raison que ce jeu fait l'objet d'un « Plans et Astuces » dans ce numéro.

Megaman
(GAME BOY)

C'est encore Frédéric qui voudrait savoir quelle arme sélectionner pour venir à bout du Dr Wily. Frédéric : 81-89-43-19.

Son Son II
(CORE GRAFX)

Manu recherche depuis un moment le cie du premier niveau qu'il qualifie d'introuvable.

Spelkaster
(SEGA MASTER SYSTEM)

Un lecteur polynésien lance une bouteille à la mer. Dans Spelkaster, il arrive jusqu'à la maison de Midori. Lorsqu'il embarque dans le bateau du grand-père, il erre sans parvenir à avancer plus dans le jeu. Envoyez-lui votre réponse à BP 1164Z, Tahiti Mahima, Polynesie française.

Phantasy Star III
(MEGADRIVE)

Bloqué dès les premières heures du jeu, RV se décourage. Il n'arrive pas à remettre en orbite les deux lunes d'un monde. Quelqu'un aurait il la solution de cet objectif megalo ?

Paranoia
(NEC CORE GRAFX)

Arrivant tant bien que mal au cinquième niveau de Paranoia, Mathieu se fait littéralement rouler par une boule juste après le premier rocher sortant de terre. Quelqu'un a-t-il une astuce à lui donner ?

PC Kid II
(NEC CORE GRAFX)

Ce SOS émane aussi de Mathieu. Il cherche désespérement le passage secret au niveau enneigé ; il y a bien quelqu'un qui l'a découvert ?

GG Shinobi
(GAME GEAR)

Même avec le ninja jaune qui marche sur l'eau, Quentin ne parvient pas à sortir de la pièce des jets d'eau à Neo City ? Que doit-il faire pour pouvoir continuer sa progression ?

Zelda II
(NINTENDO)

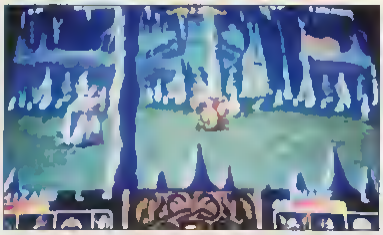
Jean Patrick est arrivé jusqu'au cinquième palais dans lequel est cachée la croix magique. Il a déjà trouvé quelques clefs. Serait-il possible d'avoir la liste des clefs avec leur emplacement exact ?

L'ARCADE DEPA

Salut à tous. Je ne vous referai pas le coup de la rubrique exceptionnelle. Car, de toute façon, elle est toujours exceptionnelle. La preuve ? Lisez donc.

KING OF DRAGONS DE CAPCOM

Tout le monde le sait, je suis un fan d'Heroic Fantasy. Et **Kings of The Dragon** est de l'Heroic Fantasy, chouette ! Le Grand Royaume est en très mauvaise posture. Gildiss, un dragon rouge ancien et très maléfique a décidé de l'envahir. Heureusement, une équipe de cinq héros se décide à l'affronter. Une fois de plus, Capcom impose sa classe dans le genre. Ici, vous avez le choix parmi cinq personnages, le rapide Elfe et son arc magique, le



Kings Of Dragons : eh ! tu as vu les graphismes ?

puissant Mage et ses sortilèges, le Chevalier tout en force, le Prêtre qui progresse vite en puissance et enfin le Nain rapide muni de sa fidèle hache. Ce type de jeu rappelle fortement celui de **Golden Axe** : il faut dire que la vue de trois quarts y est pour beaucoup. Pour changer, les

Triple Dragon ? Non : hydre à trois têtes

tableaux ne sont pas très longs, mais cela est compensé par la difficulté posée par les habituels monstres de fin. Ces derniers ne sont d'ailleurs pas loin d'être plus nombreux que les monstres que l'on rencontre durant le jeu rappelons qu'il y a 16 niveaux, donc 16 « big » monstre. Comme toujours dans ce type de jeu, le côté rôle est présent. Lorsque vous terminez un tableau, vous récupérez une arme ou une armure qui augmentent votre puissance de combat ou votre résistance. Vous avez aussi un niveau de puissance qui, en fait, vous apporte seulement des points de vie supplémentaires. Durant votre quête, vous pourrez récupérez tout un tas d'objets, lesquels vous apportent des points mais aussi de la nourriture, ce qui vous régénère quelque peu. Mais attention, des « nains des ravines » rôdent et si vous n'êtes pas assez rapide, ils prendroot les objets avant vous (encore du déjà vu dans **Golden Axe**). Pour les graphismes, c'est du grand Capcom : des paysages somptueux et des « big boss » affreux à souhait. Dans le tas, on peut relever un minotaure, une hydre à trois têtes (impressionnante), un cyclope et, bien sûr, le dragon rouge final reposant sur son trésor. Ce dernier monstre est gigantesque : c'est simple, on ne le voit pas en entier à l'écran. Quant à l'animation, c'est pareil : aucun reproche n'est à faire et même à deux joueurs je n'ai décelé aucun ralentissement. Encore un grand Capcom qui va rester dans les annales pendant longtemps.

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS DE DATA EAST

Qui ne connaît pas le célèbre groupe de super-héros nommé les **Vengeurs** ? Personne. Eh bien, après la BD, voici le jeu vidéo ! Le groupe des Vengeurs (dont les deux membres les plus célèbres sont **Captain America** et **Iron Man**) est composé de plus d'une vingtaine de membres. A partir de là, il était difficile de pouvoir tous les mettre en scène. **Data East** a choisi **Captain America** (heureusement c'est le titre), **Iron Man**, **Vision** et **Hawk Eye** (Œil de Faucon dans la version française). L'histoire est simple : Red Skull, l'ennemi juré de Cap veut encore une fois imposer son joug au monde. Il envoie

Dans l'antre du Minotaure, la vie du Nain ne tient qu'à un fil

donc ses sbires semer la terreur dans le pays. Le système de jeu fait penser aux bons vieux beat'em up à la **Double Dragon**. Mais en plus des poings, chaque

Souffler n'est pas jouer

TELEX . . . TELEX . . . TELEX . . . TELEX . . . TELE

Le début d'année voit toujours l'arrivée des nouveautés du salon. Cette année, contra Kaneko, s'inspirant fortement de Marchen Maze ; Who's Shot Johnny Rock d'Atari, qu surtout le fabuleux Metal Black de Taito, qui renvoie R.Type pleurer chez sa mère.

SSE LES BORNES

perso a ses propres pouvoirs : Cap envoie son bouclier, Iron Man ses lasers, Vision devient invisible et Hawk Eye tire ses flèches. Pour utiliser ce pouvoir, il faut appuyer sur les boutons de tir et de saut en même temps. Il existe aussi une autre possibilité d'attaque qui se révèle à l'usage la meilleure du jeu. Cette attaque consiste à sauter et, pendant le saut, à appuyer longuement sur le bouton de tir. Vous verrez alors votre personnage s'immobiliser dans

Captain America : à quatre contre un, c'est quand même plus simple

... sauf contre une sentinelle !

l'air et utiliser son pouvoir. Cette attaque est quasi imparable. Au niveau des ennemis, ceux-ci sont variés et respectent très bien l'univers de la BD. On y retrouve, entre autres, le laser vivant, une sentinelle (excusez du peu) et bien sûr Red Skull. Qui plus est le jeu est varié, des phases shoot'em up venant aérer le côté baston. Graphiquement, c'est splendide, les superhéros (ou vilains) semblent sortis de la BD et les graphismes de fond (scrollant sur plusieurs plans) sont des petits chefs-d'oeuvre. Finalement, c'est le jeu que tout Marvelophile digne de ce nom attendait ■

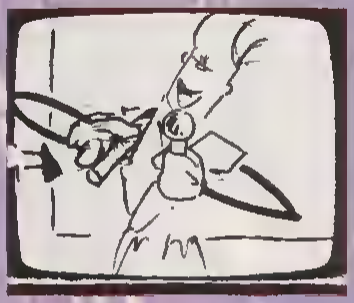
Wonder Fra, Capcomia Forever

X...TELEX...TELEX...TELEX...TELEX...

iroment à l'habitude, elles tardent à venir. Sont quand même sortis Magical Cristals
i reprend le système pistolet-disque laser, mais cette fois pendant la prohibition ;
Je remercie la société Bussoz pour son aimable collaboration.

LA TELE DE TELETOON

Bienvenue dans l'univers des toons ! Le type à la drôle de coiffure, c'est Lulo, le guide qui vous emmènera à la rencontre des dessins animés, sur FR3, dans *Télétoon*, la seule émission à faire sortir du lit l'équipe de *Player One* les dimanches avant midi. N'hésitez pas ! En sa compagnie, vous découvrirez tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le cinéma d'animation sans avoir jamais osé le demander et... plus encore !



Lulo, vous le connaissez certainement si vous avez regardé un tant soit peu les émissions pour la jeunesse programmées pour FR3 ces dernières semaines. Mais connaissez-vous l'origine de cet animateur ? Ça vous dit quelque chose *Télétoon* ? Un programme qui nous fait pardonner les trop nombreuses âneries qui encombrent les chaînes de TV. Pensez donc, *Télétoon* est la seule émission régulière consacrée aux films d'animation diffusée en ce moment. Les auteurs prennent le terme « animation » au sens le plus large. *Télétoon* pourra traiter de DA « classiques » (Disney), de « japanimation », de films en images de synthèse ou en pâte à modeler, tournés image par image, bref, l'animation avec un « A » ! Un sujet de rêve, non ?

LULO BB

A l'origine de ce projet, il y a trois fous d'animation, des habitués des nombreux festivals consacrés à cet art qui vendraient leur chemise pour visionner une rareté : Gérald Dupeyrot, Thierry Steff et Philippe Ronce, respectivement rédacteur en chef, concepteur visuel et rédacteur, et enfin réalisateur. Tous trois viennent de la publicité. Ils ont accepté de répondre aux questions de *Player One*, toujours à l'affût des bonnes et belles choses de ce monde qui en recèle si peu... Gérald Dupeyrot se définit lui-même comme un « groupie de dessins animés » ! Fréquentant tous les lieux où l'on projette des DA en tout genre, il rencontre un autre accro, Thierry Steff. Ils entretiennent mutuellement leur passion en écrivant des articles et, peu à peu, naît l'idée d'une émission entièrement consacrée à leur genre chouchou. Accompagnés d'un autre fanatique, Philippe Ronce, Gérald et Thierry proposent leur idée à la compagnie Trans Europe Film, située dans les studios de Boulogne-Billancourt (92) et où travaille Didier Brunner qui flashe sur le projet et réussit à le financer avec l'aide de FR3-Nancy et le Centre national du cinéma (CNC). « *Au départ, nous avons réalisé un pilote de 52 minutes. Puis, nous sommes arrivés à l'idée d'une série hebdomadaire d'un peu plus de dix minutes. Nous avons tourné une première série de seize épisodes. Le personnage de Lulo a plu, puisqu'on le retrouve comme présentateur des émissions pour la jeunesse de FR3 cet hiver. Nous sommes actuellement en train de travailler sur une seconde série de vingt-deux émissions, qui débutera début février. Nous avons aussi en projet une soirée spéciale consacrée à l'animation, prévue le 30 mai, et toujours sur FR3* »

ENCYCLOPEDIE

Ainsi naquit une émission que je définirai comme une mini encyclopédie ou une introduction en béton sur le monde de l'animation. Chaque programme s'articule autour d'un thème (les robots, par exemple). Monsieur Lulo explique et commente avec force extraits, dont certains sont très, très rares. L'ensemble est enlevé. L'émission — et c'est peut-être une de ses principales qualités — ne donne jamais dans le didactisme rasoir type cours de technologie. Bref, un programme plaisant, informatif, qui plus est familial et très efficacement conçu. Ça n'est pas trop étonnant, puisque l'on sait que les concepteurs sont des fans, mais apprécions l'accessibilité de *Télétoon* qui comblera les spectateurs les plus novices tout en satisfaisant les érudits !

FUTUR

Pour ma part, j'apprécie énormément le côté « généraliste » de l'émission *Télétoon*, sans pour autant ignorer l'acquis de près d'un siècle d'animations diverses, a les yeux tournés vers le futur, et c'est tant mieux ! Par exemple, Gérald Dupeyrot a, au cours de sa carrière de publicitaire, travaillé avec Ex Machina, une des principales sociétés de production de films en images de synthèse. Il a ensuite travaillé pour le cinéma dynamique (procédés Imaxx ou Omnimax) visibles en France uniquement au Futuroscope de Poitiers ou à

Hook, le Peter Pan de Spielberg, sortira en France le 1er avril. Le film *Adams Family* le suivra, le 15 du même mois. *Alien 3* sera visible vers juin.

la Cité des sciences de la Villette. « *Par cinéma dynamique, on entend ces films délibérément ultra-spectaculaires, projetés dans des salles montées sur des vérins qui coûtent très cher et que seulement trois ou quatre sociétés fabriquent dans le monde* » Le système prit un tour nouveau avec le Star Tour de Disney, coréalisé avec George Lucas (une balade dans les garages spatiaux de l'univers de Star Wars entre autres). Et que pense-t-il des jeux vidéo ? « *J'aime les jeux vidéo, mais je n'y joue pas. Je manque un peu de vivacité ! J'ai trop de mal... (rires). Je suis certain que plus ça ira, plus on aura des jeux interactifs, avec une animation époustouflante, extrêmement réalistes. Je pense que l'on n'arrive pas encore à réaliser à quel point des techniques comme les images de synthèse, l'holographie ou les images virtuelles vont bouleverser les jeux ! Ce sera une espèce de drogue. On ne pourra y jouer qu'avec une autorisation médicale (rires) !* »

HARRY

Vous vous en doutiez peut-être, Lulo est un toon, un vrai, né grâce aux crayons de Thierry Steff. Celui-ci effectue tout d'abord un « storyboard » des divers mouvements que Lulo accomplira durant l'émission. Il dessine ensuite les poses majeures avant de les envoyer à l'animateur. Une fois filmé, l'ensemble est envoyé à FR3-Nancy où un ordinateur « Harry » effectue les trucages et les changements de pose, tout en servant de banque de données pour des émissions ultérieures. On peut donc se resservir de plans, enregistrés des mois auparavant, en les sélectionnant à peu près de la même façon que tout possesseur de PC peut rappeler ses divers fichiers. Bref, c'est l'informatique au service de l'animation TV. C'est de plus en plus courant, et ça augure de vraies bonnes choses pour notre futur de spectateur.

MERCREDIMANCHE

J'espère que vous avez compris que *Télétoon* is good for you. C'est tous les dimanches matins, avec une reprise les mercredis en fin d'après-midi sur FR3.

VOTRE FAVORI

C'est le mois prochain que nous révélerons le nom du vainqueur de notre sondage « votre dessin animé préféré de l'année ». On pourrait vous dire dès maintenant le nom du gagnant, mais on préfère vous laisser encore quelques semaines pour confirmer ou infirmer les résultats déjà dispos. Il suffit d'envoyer sur carte postale (à mon attention) avec vos coordonnées (cadeau !) le titre de votre DA chouchou passé à la TV en 91 ou de me laisser un message sur notre Minitel (rubrique « Reportages »). RDV dans un mois donc ..

BATMAN CONTRE JUDGE DREDD !!

Vous avez bien lu ! Le héros de Gotham, Batman, rencontre

le juge-flic de Mega City One, Judge Dredd, dans une aventure unique écrite par Alan Grant et John Wagner, et illustrée par le dessinateur de *Slaine*, Simon Bisley ! WOW ! Le bouquin tient ses promesses au-delà de toute espérance. C'est beau et violent, primaire mais pas tebê. C'est en quelque sorte la matérialisation d'un fantasme jouissif de fan, à savoir la rencontre de deux des plus célèbres justiciers du neuvième art ! Invités de choc : Scarecrow et Judge Death qui entreprend une inoubliable improvisation macabre de *Sympathy For The Devil* des Stones. Bref, c'est un must pour tous nos Playerkidz aux phalanges d'acier. La VO est dispo chez Actualités (Tél. : (1)-43-26-35-62). La traduction française sera disponible *via* USA/Glénat en mars.

RHCP

Ils sont fous, ils sont américains et ils sont certainement l'un des groupes de rock les plus rigolos et excitants à voir sur scène en ce moment... Ce sont les Red Hot Chili Peppers, les fous du funk/punk, et ils seront au Zénith de Paris le 16 février avec en première partie le Schwarzenegger du heavy-punk, Henry Rollins. Si vous aimez les tremblements de terre sonores, allez-y !

COWABUNGA LIVE !

Attention Turtlemaniax ! On connaissait déjà le goût de Michelangelo, Donatello, Leonardo et Raphael pour le ninjitsu, les pizzas et le rap, voici que les quatre ados-mutants-à-carapaces débarquent en tournée ! Quoi ? Oui, les TMNT ont tellement bien résolu le problème de la criminalité dans les égoûts de NYC qu'ils ont pris quelques semaines de congé pour former un groupe de rock afin de partir à l'assaut des hit-parades et des scènes de la planète ! On se demande ce que peuvent produire une guitare ou une basse martelées par les pognes solides des Tortues ! Rendez-vous les 22 et 23 février sur la scène du Zénith à Paris. La province sera visitée jusqu'au 22 mars... Radical ?

LE SOUS-SOL DE LA PEUR

Tout le monde connaît Freddy, le célèbre coiffeur aux doigts d'argent, euh non, lui c'est Edward. Je voulais parler de Freddy Krueger, ouvrier-MV

(ce qui veut tout simplement dire « mort-vivant », ô lecteur philistin), dont le papa vient de réaliser *Le Sous-sol de la peur*, visible sur tous les écrans dignes de ce nom depuis le 15 janvier. Rappelons que Wes Craven est l'un des auteurs les plus originaux et intéressants du cinéma fantastique actuel. Si vous avez vu *la colline a des yeux*, *les Griffes de la nuit* ou *Schocker*, vous le savez. Sinon, préparez-vous à trembler en ouvrant la porte du sous-sol de la peur ! ■

Ino Ata

Expo Paul Grimault *(le Roi et l'Oiseau)* au palais de Tokyo, à Paris, en ce moment et « Graffiti Art », 1981/1991 au palais de Chaillot. Rayon BD, jetez un coup d'œil au troisième volume du *Dinosaur Bop* de Jean-Marie Arnon (éd. Zenda) si vous aimez les tricératops et les belles pepees.

TOP 10

NES

Le Top 10 Nes est établi en fonction des votes recueillis sur la 36 15 Nintendo

1. SUPER MARIO 3
2. BATTMAN
3. SUPER MARIO 2
4. DOUBLE DRAGON 2
5. SUPER MARIO
6. GREMLINS 2
7. DUCK TALES
8. HERO TURTLES
9. ADVENTURE OF LINK
10. LEGEND OF ZELOA

MASTER SYSTEM

Le Top 10 Master System est établi avec la collaboration de Sega France

1. SONIC
2. DONALD DUCK
3. MICKEY
4. SHADOW DANCER
5. SHINOBI
6. SPIDERMAN
7. KICK OFF
8. BUBBLE BOBBLE
9. SUPER MONACO GP
10. ALEX KIDD IV

MEGADRIVE

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Sega France

1. SONIC
2. QUACKSHOT
3. MICKEY
4. SUPER MONACO GP
5. STREET OF RAGE
6. SHINOBI
7. SHINING IN THE DARKNESS
8. TOE JAM AND EARL
9. GOLDEN AXE
10. OUT RUN

GAME BOY

Le Top 10 Game Boy est établi avec la collaboration de Nintendo

1. SUPER MARIOLAND
2. DUCK TALES
3. BUGS BUNNY
4. GREMLINS 2
5. ROBOCOP
6. HERO TURTLES
7. DOUBLE DRAGON 2
8. WORLD CUP
9. BATMAN
10. GARGOYLE'S QUEST

NEC

Le Top 10 Nec est établi avec la collaboration de Sodipeng

1. PARASOL STAR II
2. NINJA GAIDEN
3. SALAMANDER
4. PRINCE OF PERSIA (SCD)
5. R-TYPE (SCD)
6. DORAMON II
7. HIT THE ICE
8. PC KID II
9. 1941 (SGX)
10. RAIDEN

FABULEUX !

DES PLANS COMPLETS ET DETAILLES

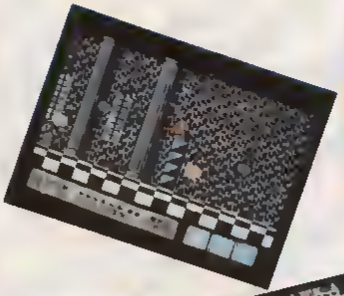
DES TRUCS ET ASTUCES IMPARABLES

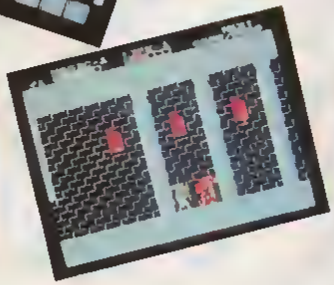
DES MILLIERS DE PHOTOS

LE MAGAZINE DES JEUX NINTENDO™

Un franc cinquante, c'est le prix moyen d'une heure de suspense, de fous-rires, de folles péripéties à travers les mondes imaginaires de Nintendo. Comparez.

***Super Mario 3*, jeu d'aventure-action: pour 430 F*, passez 300 heures d'astuce, de drôlerie et de recherche dans des contrées sorties des rêves d'enfants. Un héros attachant, une épopée sans pareille.**





***The Adventure of Link*, jeu d'aventure, 390 F*: selon les spécialistes du standard SOS Nintendo, ce jeu vous captivera entre 250 et 300 heures pleines de découvertes permanentes et de rencontres surprenantes.**

EXCLUSIVEMENT SUR CONSOLE

Nintendo

* Prix pratiqué généralement constaté

Club Nintendo BP14, 95311 Cergy-Pontoise Cedex SOS Nintendo (1) 34 64 77 55 3615 Nintendo minitel